N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

# joystick

219 JUIN 2009

ON Y A JOUÉ... ET PAS VOUS

## STARCRAFT II

LE MULTI DÉCRYPTÉ DE A à Zerg !

RÉZO

## WORLD OF WARCRAFT ULTIMATE

Arbres de talents, stratégies, boss... Tout sur le patch 3.1

TESTS

Braid, Demigod, SBK 09, Dark Sector, Retour sur l'Île Mystérieuse 2, Battlestations Pacific...

ET AUSSI

Prototype, Armed Assault 2, Overlord 2, Colin McRae DIRT 2, Trine...







Numéro 219 • Juin 2009 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 11,25 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €

STARCRAFT II • BRAID • DEMIGOD • SBK 09 • DARK SECTOR • RETOUR SUR L'ÎLE MYSTÉRIEUSE 2 • JUIN 2009 • 6,95 € • 219

# Sommaire

219 JUIN 2009

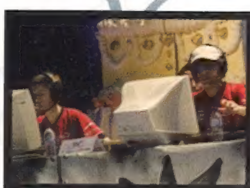


10



**JEU DE LA COUV**
**Starcraft II simple relooking ? Faux ! Çà et là, Sundin a découvert tout plein de petites nouveautés améliorant encore l'ergonomie et la nervosité du jeu. Après, il a quand même fallu le placer sous perfusion... parce que c'est vraiment trop beau.**

32



**REPORTAGE**
**Suite à un bête accident d'avion, Savonfou s'est retrouvé parachuté sur Poitiers. Coup de chance pour lui, il a atterri en pleine dixième édition de la Gamers Assembly et s'est fondu au milieu des meilleurs joueurs français, micro en main. Un grand journaliste a toujours son matos sur lui.**

42



**RNEWS JEU**
**Des routes éventrées, des bagnoles qui valdinguent et des hélicos qui explosent à chaque coin de rue... Avant de poser vos yeux sur un tel monstre, chaussez vos plus belles lunettes de soleil, car comme on dit chez nous, Prototype, ça fesse ta grand-mère !**

98




**MATOS**
**En ce moment, Intel met le paquet pour recoller aux basques d'nVidia et ATI sur le marché des cartes 3D. Son arme ? Larrabee, un processeur au nom super-poétique que C_WiZ est allé miroiter à la Game Developpers Conference.**




JOYSTICK n° 219 - JUIN 2009

JOYSTICK n° 219 - Juin 2009
Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
**Rédacteur en Chef :** Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
**Chef de rubrique Tests :** Fabio « Sundin » Bevilacqua
**Chef de rubrique Rézo :** Sylvain « Lucky » Tastet
**Secrétaire de Rédaction :** Sophie « Rustine » Prétot
**Première rédactrice graphiste :** Érica « Mélusine » Denzler

**Ont participé à ce numéro :**
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Fred « Styx » Brunet, Mathieu « Clint » Chartier, Damien « Savonfou » Coulomb, Nicolas « Elgarion » Delattre, Cyril « Cyd » Dupont, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Pierre-Alexandre « Pipomantis » Rouillon, David « Krakoukas » Vandenbeuque, Nicolas Buchet De Neuilly, Fabrice Bloch, Marie-Claude Rodriguez.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
**Directeur exécutif :** Jérôme Adam
**Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo :** Vincent Saulnier
**Directeur de Publicité :** Didier Péchon
**Directeur de Clientèle :** Willy Weingartner
**Responsable trafic :** Maguy Édouard






FABRICATION
**Responsable de la fabrication :** Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
**Chargée de fabrication :** Chloé Girault (chloe.girault@yellowmedia.fr)






**DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS**
**Directeur de la diffusion :** Vincent Alexandre
**Responsable abonnement :** Anne Cornet
**Chef de produit vente au numéro :** Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
**Distribution :** SAEM Transport Presse
**Impression :** Stige. Siège social : San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.






COUVERTURE
© Blizzard/Activision-Blizzard

IMPRIMÉ EN ITALIE/PRINTED IN ITALY

# sommaire

#219

*Mois de mai oblige, c'est sous le soleil et les environnements paradisiaques de Anno 1503 que notre beau DVD vous emmène, pour une odyssée douce et agréable. Et si vous êtes allergique au soleil (la lucite estivale bénigne paraît-il), il vous reste tous nos indépendants du mois, des démos, des patchs et plein de vidéos.*

**Sundin**

LE JEU COMPLET

## ANNO 1503 : LE NOUVEAU MONDE

**Genre :** Peace & Love
**Développeur :** Sunflowers
**Éditeur/Distributeur :** Koch Media
**Site Internet :** http://anno.fr.ubi.com
**Config minimum :** P3 500 MHz, 128 Mo de Ram, carte vidéo 16 Mo
**Config recommandée :** P3 700 MHz, 256 Mo de Ram, carte vidéo 32 Mo

### En résumé

Anno 1503 est à la gestion ce que Les Sims sont à la simulation de vie : une sinécure ! Oui, enfin, presque (faudrait pas que je me fasse lyncher par les fans quand même), car sous son aspect « Koh Lanta du riche », avec des jolis paysages et des îlots gavés de ressources, se cache un jeu de gestion intelligent et incroyablement riche. Ils sont comme ça les Allemands de Sunflowers, ils déconnent pas ! Sachez par ailleurs que tout ça tombe particulièrement bien, puisque Anno 1404 (le tout nouveau tout beau) sera disponible dès le mois prochain en magasin, et en test dans le prochain numéro. Cela vous laisse donc un bon petit mois pour apprendre et comprendre les préceptes de cette belle série à travers ce second opus. On fait pas bien les choses à Joystick ? Hein ? Hein ? Allez, dites-le ! Sinon, je continue à déblatérer des conneries pendant tout le reste du mag ! Arg !



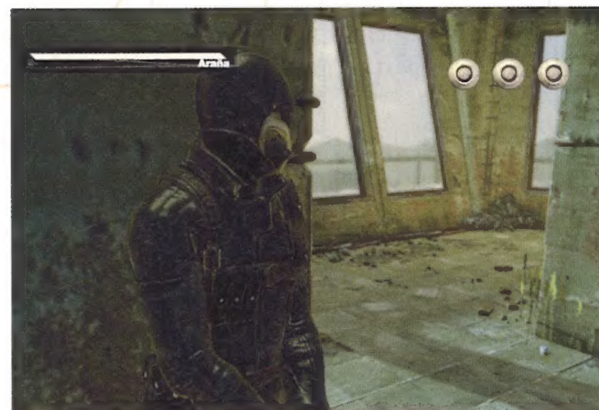
LA DÉMO NUMBER ONE

## WANTED : LES ARMES DU DESTIN

**Genre :** TPS nanard
**Développeur :** GRIN Barcelone
**Éditeur/Distributeur :** Warner Bros Int.
**Config minimum :** CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 128 Mo
**Site Internet :** www.grin.se

### En résumé

Vous le savez déjà si vous avez acheté le dernier numéro, Wanted, on n'a pas spécialement aimé. Non pas que le titre de GRIN soit foncièrement mauvais, mais on a connu plus abouti que ça en matière de shooter. Dans notre grande mansuétude (et aussi parce que niveau démos ce mois-ci y a rien), on a quand même décidé de vous offrir l'immense incroyablement grande chance de l'essayer. Santé !





LA DÉMO NUMBER TWO

## STILL LIFE 2

**Genre: Quand il y a de la vie...**
**Développeur: Gameco Studios**
**Éditeur/Distributeur: Microids**
**Site Internet:** www.stilllife-game.com/fr/

### En résumé

Vous le savez déjà si vous avez acheté le dernier numéro (un numéro où on vous dit aussi comment a été formé l'univers et comment Lucky a pu regarder en entier Shaolin Basket), Still Life 2, on n'a pas spécialement aimé. Non pas que le titre de Gameco soit foncièrement mauvais, mais on a connu plus abouti que ça en matière de shoot...euh de jeu d'aventure. Dans notre grande mansuétude (et aussi parce que niveau démos ce mois-ci y a rien), on a quand même décidé de vous offrir l'immense incroyablement grande chance de l'essayer. Santé!







## Les autres fichiers

JEUX INDÉPENDANTS
- 3 Stars of Destiny
- Between
- Foosball Maniac
- Lowriderz
- New Star Grand Prix
- New Star Soccer 4
- Parachute!
- Snowhard
- The Ion Adventures
- P.U.R.E.

VIDÉOS
- Batman: Arkham Asylum - Bane Rev
- Batman: Arkham Asylum - Harley Quinn
- Batman: Arkham Asylum - Silent Knight
- Battlestations: Pacific
- Battlestations: Pacific Multi
- Call of Juarez: Bound in Blood
- Damnation
- Overlord II
- World of Warcraft Ulduar - XT002

PATCHES
- F.E.A.R. 2 1.03
- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena 1.01

MODS
- Fortress pour Aliens versus Predator 2
- Decadence pour Half-Life 2
- Tiberium Essence pour C&C 3: Les Guerres du Tiberium

### Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

### Droits D'AUTEUR



### COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail: cdromjoystick@yellowmedia.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante:

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

### RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Yellow Media n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom (ou de ce DVD-Rom), et des programmes qu'ils contiennent. Yellow Media ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Yellow Media ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@yellowmedia.fr Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est :

Joystick magazine,
Courrier des Lecteurs,
101-109 rue Jean-Jaurès,
92300 Levallois-Perret.
Nous, on préfère les mails, cela dit.

ÉCRIVEZ-NOUS, VITE, VITE !
courrierjoystick@yellowmedia.fr

# COURRIER

par Deathpote

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques et ne pouvons pas vous conseiller sur le matos ou les problèmes de compatibilité. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

## Bonjour,

Je lis votre magazine depuis quelques années et je me permets d'intervenir par rapport à l'apparition de votre nouvelle rubrique « Wow Ultimate ». Je comprends tout à fait que WoW ça fait ventre, plein de gens y jouent, blablabla mais franchement cette rubrique a-t-elle sa place dans un magazine généraliste PC alors qu'il existe déjà des hors-série entièrement dédiés à WoW ? Ne serait-il pas plus intéressant de parler de l'eSport qui n'est plus très représenté dans Joystick ? Voire même de parler d'un peu de rétrogaming, de tester un peu plus en profondeur les jeux indépendants ou de parler de cuisine ! Je pense que les gens qui jouent à WoW sont des joueurs de WoW avant d'être des joueurs PC et qu'ils ne jouent bien souvent qu'à WoW et pas à d'autres jeux (ou alors sans les acheter). Bref, je me demande simplement si parler de WoW à tout bout de champs ne va pas finir par vous faire perdre une part de votre lectorat, moi en l'occurrence mais je ne pense pas être le seul. Il n'en reste pas moins que votre magazine est de qualité et que je l'apprécie même malgré certains départs...

BuzzerMan

***Trop de WOW ? Comment peut-on avoir trop des bonnes choses ?***
***Plus sérieusement, si nous entendons et comprenons votre critique, vous vous doutez bien que nous ne la partageons pas. Bien sûr, Joystick ne doit pas (et ne le fait pas) flatter l'ego de la « Masse », mais il est également impossible de totalement l'ignorer. D'autant que si vous jouez à WOW (ou y avez joué), vous reconnaîtrez que nos conseils sont loin d'être vides de sens ou dénués d'intérêt. Alors certes, ils n'intéressent pas tous nos lecteurs mais est-ce le cas des jeux indé (que nous traitons dans les News et en Test pour les plus aboutis), de tous les jeux testés et chroniqués ou du pro-gaming qui, si l'on en croit les derniers événements à propos du dépôt de bilan de Games Services (les organisateurs de l'ESWC), est quasiment mort dans notre beau pays. Du coup, à l'exception de très gros événements, voulez-vous vraiment que nous parlions d'une petite Lan se déroulant dans le café du coin ? Je ne le crois pas. Pour le reste, croyez bien que nous vous préparons, dans les mois à venir, quelques surprises de taille (avec toujours du WOW mais également plein d'autres choses).***

***Cordialement***

***Jean-Pierre Death Pote Abidal***

## Hey Joystick,

Je lisais avec délectation (comme d'accoutumée) votre test ô combien réfléchi de Company of Heroes : Tales of Valor (Joystick n°218)... jusqu'à votre conclusion. Vous recommandez aux nouveaux venus d'acheter l'original de Company of Heroes plutôt que ce stand-alone. Non, non, non, fichtre non ! Je reconnais que le contenu solo de CoH est comparable à Tales of Valor... Mais pour ce qui est du multijoueurs, « ToV » offre la possibilité de jouer les quatre camps, contre seulement deux dans CoH original ! Autrement dit, ami lecteur, si vous souhaitez découvrir cet excellent RTS et que vous n'aimez pas jouer contre l'I.A. (très mauvaise) mais plutôt contre des joueurs (très mauvais aussi, cela dit), je vous conseille Tales of Valor plutôt que l'original de CoH. Vous aurez en prime trois nouveaux modes de jeu et huit nouvelles unités. À part ça, j'adore ce mag', merci l'équipe Joystick !

P.S. : mon pseudo n'a rien à voir avec vous par contre... c'est juste une heureuse coïncidence (pour vous).

Bonne continuation.
Joey's[Tic]

***C'est vrai que Tales of Valor propose plus de modes de jeu Multi et d'unités mais il est beaucoup plus cher que l'original. Alors à moins de déjà le posséder ou de vouloir absolument engraisser Relic et THQ, nous persistons à dire que « débutants » de la série feront mieux de se rabattre sur Company of Heroes (le premier qui est maintenant à 10 euros).***

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. : SERVICE ABONNEMENT 18-24 quai de la Marne 75164 Paris CEDEX 19 Tél. : 01 44 84 05 50 abofuture@dipinfo.fr

- CD, DVD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@yellowmedia.fr

- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@yellowmedia.fr

- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org


EASTPAK
U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com










INCLUS LE CLASSIQUE DE
2004 REMASTERISÉ
"ESCAPE FROM
BUTCHER BAY"
DEUX CHRONIQUES SUR
UN SEUL DISQUE !




www.riddickgame.com










# A comme Ascendance



Ce serait pécher que de bavarder de StarCraft II sans vous toucher un mot de son ascendance. Accessoirement, ça aidera les noobs à mieux comprendre pourquoi ils doivent absolument garder quelques piécettes au chaud pour la sortie du petit dernier. Pour faire court, StarCraft est un jeu de stratégie en temps réel développé par Blizzard et sorti en 1998. Baigné dans un univers S.F., il met aux prises trois factions aux antipodes : les Terrans, les Zergs et les Protoss. Bâti sur le modèle traditionnel des 4 E (Exploration, Exploitation, Expansion, Extermination), StarCraft cultive la nervosité et un équilibre exceptionnel, faisant de son gameplay un modèle du genre. Un chiffre, s'il en faut : 50 000, comme le nombre de joueurs connectés aux serveurs du titre au moment où je couche ces lignes sur le papier. Bref, vertigineux, la référence absolue, une longévité et une popularité sans commune mesure. Je vous invite à relire le dossier complet que nous lui avions consacré dans le numéro 204 pour mieux saisir le phénomène.

**Certains aspirent à faire le tour du monde, d'autres s'imaginent gagner au Loto ou prient chaque matin pour se faire payer un verre chez le Chilien. Moi, je ne souhaite qu'une chose : rejouer à StarCraft II, vite, et comme un dératé. Anecdotes, infos et surtout impressions de terrain, notre abécédaire liste tout ce que j'ai vécu lors de mon incursion dans les studios de Blizzard.**



# B comme Blizzard

Une petite liste de jeux vaut parfois mieux que d'interminables palabres. Blizzard Entertainment, société américaine basée à Irvine, en Californie, c'est ça : Warcraft, Warcraft II, Warcraft III, Diablo, Diablo II, StarCraft, World of Warcraft, Burning Crusade, Wrath of the Lich King... Et très bientôt StarCraft II, donc, annoncé à Séoul en 2007 et développé depuis 2003, avec des exigences qualitatives très élevées. Que les fans se rassurent, la plupart des membres de l'équipe de développement (une cinquantaine) œuvraient déjà sur StarCraft et Brood War.

# C comme Colosse

Même si je ne suis pas adepte des Protoss (un traumatisme d'enfance sans doute), je dois reconnaître que leur Colosse, il claque sévère. Outre une force de frappe conséquente, cette nouvelle unité,

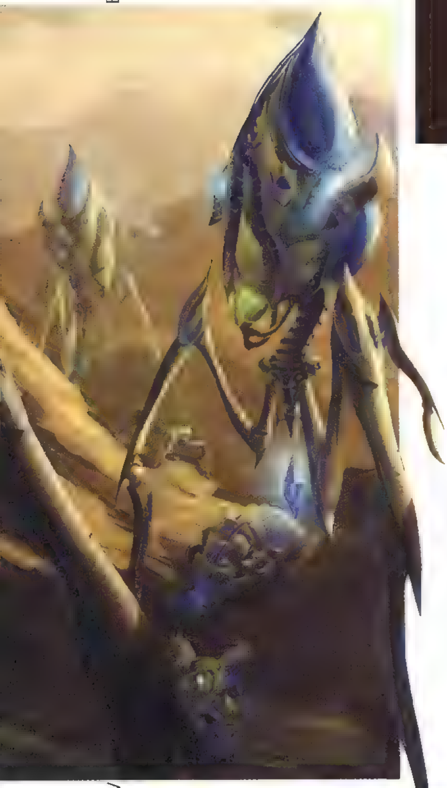
GENRE : RENAISSANCE
ÉDITEUR : BLIZZARD
DÉVELOPPEUR : BLIZZARD/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : NON COMMUNIQUÉE

PAR Sundin



StarCraft II StarCraft II StarCraft II StarCraft
StarCraft II

vissée sur quatre longuissimes pattes, dispose d'une mobilité sans pareille, lui permettant notamment d'escalader les falaises (et sans les mains, siouplait). Cette caractéristique, que possède également le Faucheur Terran, modifie légèrement la manière d'aborder les parties, et notamment à l'heure de partir créer une base secondaire. Avec ce genre de saletés, gardez à l'esprit que vos mineurs ne seront jamais à l'abri, même en début de partie. Une dizaine des miens (paix à leur âme) ont payé de leur vie pour ce renseignement…

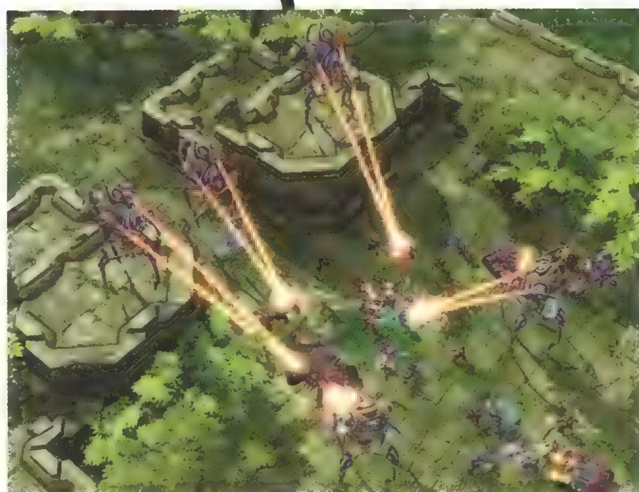


## D comme Douceur

Un peu de douceur dans ce monde de brutes, disait la pub. Un slogan que Blizzard a repris à son compte pour StarCraft II. N'en déplaise aux PGM, le petit second sera plus automatisé que son aîné. Mineurs qui passent systématiquement à la récolte de gaz après construction de la Raffinerie, édification de bâtiments à la chaîne en maintenant la touche SHIFT, sélection au lasso illimitée (contre 12 unités auparavant), le joueur est aujourd'hui bien plus assisté qu'il y a 10 ans. Dans le même registre, on notera de nouveaux indices visuels, très utiles : une box indiquant le nombre de mineurs au chômage ou encore le nombre de larves disponibles chez les Zergs. Une bonne initiative, selon moi, qui ne pénalise pas le PGM plus que ça, tout en exonérant le béotien de tâches considérées comme fastidieuses.

## E comme Économie

Si le pétrole et l'eau sont des ressources rares sur notre petite planète, le Gaz Vespene et le minerai pullulent sur celles de StarCraft II. Deux changements intéressants à signaler concernant cet aspect : la présence systématique (sur les cartes qui nous ont été proposées du moins) de deux spots de Gaz, contre un seul auparavant dans la plupart des cartes, et l'existence de cristaux jaunes. À la manière des cristaux bleus dans Tiberium Wars, les cristaux jaunes sont plus rentables. Plus globalement, la gestion économique, bien que réduite à la récolte de deux ressources, tient encore une place privilégiée dans le développement. Trouver le savant équilibre entre développement militaire (production d'unités et améliorations) et développement économique sera donc une nouvelle fois au centre de toutes les préoccupations.







# F comme Factions

Mes impressions sur les trois factions ? Les Zergs sont d'une rapidité incroyable, les Terrans défendent sacrément bien et les Protoss déchirent n'importe quelle armée, passé les premières rixes. Ben, quoi ? Vous vous attendiez à autre chose ?

# G comme Gageure

Sur le papier, malgré la popularité de StarCraft, on pouvait douter du bien-fondé du projet StarCraft II. Il était assez facile de penser que le petit dernier ne serait qu'une pauvre « mise à jour » de son aîné. Même gameplay, mêmes factions, trois nouvelles unités qui se battent en duel... Mais on se fout de qui ? Et il va évoluer comment le RTS après, hein ? Heureusement, la vérité du terrain dépasse bien souvent celle du papier, et c'est le cas ici. Cette nouvelle version est un vrai régal pour les yeux (le premier pique un peu maintenant...), les nouvelles unités ont le potentiel pour faire évoluer les stratégies, et surtout, le gameplay semble avoir les mêmes propriétés que le bon vin : il se bonifie avec le temps. Comme disait mon oncle Ben : c'est toujours un succès.







## H comme Hauteur

Demandez à Warcraft III, le passage à la 3D n'est jamais chose aisée, en particulier dans la stratégie en temps réel. Avec talent, Blizzard réussit pleinement son coup, puisque les nouvelles perspectives (tous les terrains ne sont pas au même niveau) et la multiplication des polygones sur les unités ne gênent en rien la lisibilité.

## I comme Identité

Environnements variés (jungles, déserts, surfaces volcaniques, stations orbitales), jeux d'ombre et de lumière, couleurs étincelantes, effets spéciaux à foison et surtout, character design super-chiadé, StarCraft II, sans faire de zèle, offre une réalisation de grande classe pour un jeu de stratégie. Si les unités sont, pour la plupart, plus colorées que dans le premier opus (la tentation kikoo ?), elles ont heureusement gagné en « caractère », à l'image de l'impressionnant Ultralisk Zerg. Seul point noir au tableau : certaines textures (le sol des terrains notamment) manquent encore un peu de finesse.

## J comme Joute

Si le sport électronique peine à décoller en France, il bat son plein en Asie, notamment grâce à





StarCraft, premier du nom, ou à Warcraft III. D'après nos premières impressions, il y a fort à parier que StarCraft II prendra le relais (nous posions la question, il y a quelques mois, à plusieurs acteurs du milieu, Joystick 204), il en a en tout cas toutes les qualités : nervosité, générosité, sens du spectaculaire et télégénie. Ouais, bon, vous vous en doutiez un petit peu...

## K comme Konfig

Je ne suis pas encore analphabète, rassurez-vous, c'est juste que le C était déjà pris par le Colosse. Concernant la configuration minimum exigée... euh... ah, non, Blizzard ne peut pas nous dire sur quelles machines nous avons joué. Un petit indice ? Même pas ? La marque de la chaise de bureau au moins ? Les dimensions du tapis ? Allez, la ligne du bus la plus proche ?

## L comme Ligne de mire

Ce qui fait un bon joueur de RTS, c'est en partie sa capacité à réagir très vite, ou mieux, à anticiper. Parce que le rythme de StarCraft II est survolté, Blizzard a imaginé plusieurs indicateurs pour aider à la compréhension de la situation. Ainsi, vous pourrez capturer des tours neutres au centre de certaines cartes, agrandissant considérablement votre champ de vision. Avec les Terrans, vous aurez aussi la possibilité d'ériger des Tours de détection, repérant le moindre ennemi en approche. À construire sans modération tant cela m'a été utile.

## M comme Mariage

Pour séduire le connaisseur autant que le béotien, Blizzard se devait de trouver une savante mixture au goût familier, mais relevée par des ingrédients nouveaux. Pour faire plus clair, disons que les Américains devaient offrir un gameplay rassurant et fidèle, tout en injectant assez de sang neuf pour renouveler les stratégies et nourrir les passions de chacun. Là encore, la réussite est de mise : on tâtonne et on se refuse à tenter quelque nouvelle unité ou tactique extravagante à la première partie, en se contentant de produire du Marines à la chaîne (en espérant que le gars d'en face soit tout aussi timoré), puis on se décomplexe, doucement mais sûrement. Trois à quatre parties plus tard, on ne s'étonne même plus de produire des armées entières à base de nouvelles unités : une dizaine de Thors Terrans, par exemple, et ça calme !



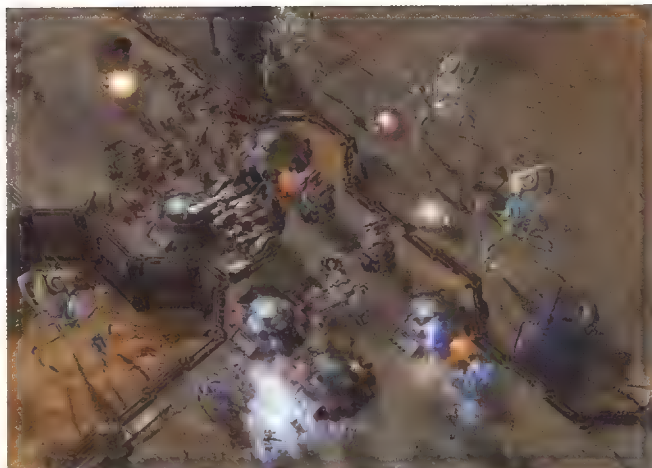
## N comme Nervosité

Je crois que j'avais oublié à quel point StarCraft était speed, nerveux. Trente secondes à peine et il faut déjà penser à rusher. Et à s'étaler sur la carte aussi. J'examine minutieusement la topographie des lieux. Je fais gaffe à ce que ces foutus mineurs ne glandent pas. Je construis dès que possible un bâtiment militaire. J'organise mon plan d'attaque, je contrôle mes ressources, je produis quelques unités. Je contrôle à nouveau mes stocks économiques, j'envoie quelques unités harceler mon vis-à-vis, je les ramène car il me prend à revers, je contre-attaque, je soigne mon économie, je défends, j'attaque, je me refais un peu plus loin... MAIS QUE C'EST BON ! La récompense à ces efforts est d'autant plus grande que les éléments à contrôler (unités militaires, mineurs, constructions, bases secondaires) sont nombreux. StarCraft II est sur ce point beaucoup, beaucoup plus gratifiant qu'un Dawn of War II.

## O comme Ordre de construction

Une des envies de Blizzard pour StarCraft II était de donner au joueur plus de choix plus rapidement. Des choix militaires ou économiques, bien entendu, mais aussi technologiques ou infrastructurels (ce qu'on appelle « ordre de construction »). Exemple de nouveauté marquante à ce propos : le fait que les Baraquements, les Usines et les Spatioports Terrans peuvent désormais s'équiper de deux installations secondaires. La première donne accès à toutes les unités du bâtiment en question (Marine, Faucheur, Fantôme et Maraudeur dans les baraquements par exemple) alors que la





seconde permet de créer vos Marines et vos Maraudeurs par deux (il est alors impossible de produire Faucheurs et Fantômes). Un dilemme cornélien.

## P comme Peccadille

J'ai cherché. Le matin dans le métro, le midi chez le pizzaïolo, le soir sur mon canapé. J'ai cherché, avec de la bonne volonté, un sens aigu du devoir et les menaces d'un rédacteur en chef particulièrement cruel. Mais je n'ai pas trouvé grand-chose. Des défauts, StarCraft II n'en a pas des masses. Sur cette version, le titre tournait au poil et les bugs graphiques étaient aussi rares que les fans de Michou. Si je voulais me la jouer PGM, je dirais que le pathfinding avait quelques absences (dans les gros combats, mes Thors peinaient à avancer) et que l'Intelligence Artificielle du CPU a ses limites en termes de stratégie.

## Q comme Quiche

Une quiche est une tarte salée en pâte brisée garnie de lardons et recouverte d'un mélange d'œufs battus et de crème (dictionnaire Larousse). Terme qui peut également servir à insulter un collègue ne voulant pas installer StarCraft II sur sa machine pour se faire latter entre midi et deux. Exemple : « Tu es une quiche, Kracoukas, lâche ce jeu d'aventure et installe-moi ça ».

## R comme Reine

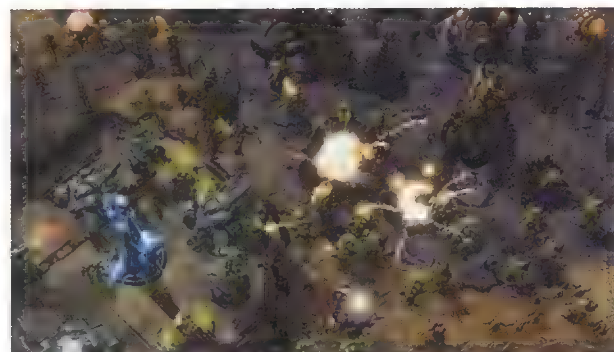
Si la Reine existait bel et bien dans StarCraft, cette unité (peu usitée par ailleurs) a ici acquis de nouvelles responsabilités. Fini les escapades dans la base adverse, la Reine est maintenant cantonnée au développement et à la défense des bases Zergs. C'est, par exemple, en posant ses œufs aux quatre coins du campement que se propagera le Creep (fonction assurée auparavant par la Colonie Creep). Notez également sa capacité à créer jusqu'à quatre larves supplémentaires dans les Couveuses, pouvant porter à sept (!!) le total de larves disponibles. Imaginez la cadence de production de Zerglings avec ça !

## S comme Solo

Non, vous n'apprendrez rien sur le Solo, parce que ce n'est pas le sujet du jour déjà, et aussi, un peu, parce que moi-même je ne sais strictement rien. Ben, ouais, c'est dur la vie.

## T comme Thor

Le Thor Terran, c'est ce technoïde de bipède énorme que vous avez sans doute aperçu ici et là sur la Toile. Un truc d'aspect assez lourdaud, dont nous nous demandions tous s'il trou-



verait sa place dans le gameplay nerveux de ce cher StarCraft II. Après en avoir produit une bonne dizaine par partie (au bas mot), la réponse est OUI. Contre toute attente, le bonhomme d'acier débarque rapidement (et contrairement à ce qui est dit sur le site officiel, il est créé comme une unité normale dans l'Usine) et il s'avère de fait une excellente unité de milieu de partie. Sa capacité à attaquer aussi bien les unités volantes que les unités terrestres semble en faire un incontournable des armées Terrans. J'adooooreee !



## U comme Ubiquité

Ou faculté d'être présent en plusieurs lieux à la fois. Un don qu'il va falloir travailler dans StarCraft II, qui, de par son rythme déchaîné, se place comme un des titres les plus exigeants en termes de micro et macrogestion.

## V comme Viking

Autre unité Terran qui m'a marqué (vous l'avez compris, je joue Terran) : le Viking. Produit dans le Spatioport (le site officiel l'annonçait dans l'Usine), le Viking rivalise de polyvalence avec le Thor. Pas trop coûteux et pouvant passer du rôle de véhicule d'assaut (à terre donc) à celui de chasseur aérien, le Viking a fait très mal à mes adversaires. Du fait de sa double casquette, il est, de plus, extrêmement difficile à contrer.



## W comme Web

En bon RTSiste zélé que je suis, je ne saurais que trop vous conseiller d'arpenter le Net pour en savoir plus, grâce aux nombreux « Questions et réponses » disponibles sur le site officiel : www.starcraft2.com. Vous en profiterez également pour guetter une éventuelle bêta (dont on ne sait rien), avant une éventuelle sortie (un célèbre site marchand annonce la fatidique date du 29 septembre...). Pour patienter, vous pouvez brûler un cierge et chercher à obtenir un exemplaire du premier opus – si ce n'est pas déjà fait – (j'ai trouvé le mien à un peu plus de 5 euros) pour bosser vos gammes.

## X comme Xénomorphe

D'aspect organique, d'instinct grégaire, le Zergling a la tête de l'emploi dans StarCraft II. Avec la fâcheuse impression, face à mes adversaires, (et face à un CPU calé sur la difficulté Insane) qu'il en arrivait dans ma base sans discontinuité ! Pour info, sachez qu'ils pourront maintenant muter en un monstre saturé de fluides : la Calamité, une bête aussi laide qu'elle est efficace, se contentant de rouler comme une boule pour exploser sur quelque bâtiment ennemi !

## Y comme Youpi

Terme à employer lors des futures LAN (avec un air candide et une voix naïve) au moment où vous trouvez une des bases secondaires ennemies. À la maison, planqué derrière votre PC, préférez un bon vieux « Yankee de mes deux ».

## Z comme Zéro, Zergling et Zélote

Zéro, comme le nombre de mes défaites pendant la session (faut bien se la péter un peu, hein, tant que les PGM ne sont pas là...). Zergling et Zélote, comme deux des unités mythiques de StarCraft, que Blizzard a su faire évoluer dans son StarCraft II. Évolution, c'est d'ailleurs le maître mot du présent volet, qui nous a vraiment, vraiment régalés, comme aucun jeu PC en 2009 si vous voulez tout savoir. Graphismes superbes, gameplay millimétré, sensations enivrantes, plus que jamais, la licence StarCraft est candidate à sa propre succession dans le RTS.



# DITO

Death Pote

Il y a des mois où j'apprécie que les sorties de jeux soient particulièrement pauvres en titres intéressants. Et, bien évidemment, ce fut le cas lors de la réalisation de ce numéro. Du coup, j'ai pu passer une bonne partie de mes journées, non pas à la terrasse d'un café, mais à arpenter les rues de Paris pour me rendre d'une présentation à l'autre. Jusque-là, rien de bien original pour le rédacteur en chef de Joystick.
Mais à la différence de décembre ou janvier, les beaux jours sonnent le retour de la nature et son besoin de perpétuer les espèces. Du coup, les rues de Paris sont investies par des nuées de femmes célibataires (ou pas) fières de montrer quelles fabuleuses reproductrices elles peuvent être (comprenez par là, plus ou moins court vêtues). Alors bien sûr, en père de famille responsable et en rédacteur en chef attentionné, vous imaginez bien que je n'ai ni l'envie, ni le temps de tenter de lier connaissance mais qu'y a-t-il de plus agréable que de lier l'agréable au très agréable. D'ailleurs, ce n'est pas Sundin qui me contredira puisqu'en attendant de pouvoir jouer à Prototype, Anno 1404 et tous les titres prévus en test ce mois-ci mais retardés, il profite du bon temps pour ressortir les pièces les plus précieuses de sa garde-robe 100 % modasse inside... Et le jeu vidéo dans tout ça ? Eh bien lisez les pages qui suivent et vous verrez que comme nous, il se prépare aux mois à venir qui, assurément, nous proposerons quelques moments mémorables.



## Battlefield Heroes...

...sortira finalement cet été. En juin, juillet, août, voire au mois de septembre, Electronic Arts se tâte encore. Comprenez-les aussi, prendre des décisions, c'est source de stress et après on risque un ulcère. Faut pas déconner avec la santé.



## Buvez Nuka Cola

Aujourd'hui, pour vous, j'ai une bonne ou une mauvaise nouvelle, ça dépend. De quoi ? Disons, de votre perception du monde. L'histoire est pourtant simple, concerne Bethesda Softworks et le développeur Obsidian (Star Wars : Knights of the Old Republic II) et tourne, bien entendu, autour de l'univers de Fallout. Le premier a donc confié au second la réalisation d'une aventure parallèle dans le célèbre univers post-apocalyptique. Le jeu s'intitulera Fallout : New Vegas et à part cette information importante d'un point de vue géographique, on ne sait pas grand-chose d'autre. Sauf qu'il s'agit d'un RPG censé sortir l'année prochaine et que, bien sûr, ce ne sera pas le cas.

# On reste amis !



Coup de tonnerre, séisme ou tempête dans un verre d'eau, appelez ça comme vous voulez, mais toujours est-il que Will Wright, le génial concepteur de Sim City ou des Sims a quitté le navire Electronic Arts. Pourquoi ? Officiellement, pour rejoindre Stupid Fun Club, sa société spécialisée dans la création de nouvelles licences. A priori, le bonhomme continuera à travailler avec le géant américain et, comme d'habitude, tout va bien dans le meilleur des mondes, c'est la fête et ils se voient tous les dimanches pour une belote au coin du feu. C'est quand même étonnant, à chaque fois qu'un ponte de l'industrie prend ses cliques et ses claques pour aller bosser ailleurs, on nous joue le même air de pipeau. Alors que la vérité, c'est qu'après 20 ans passés à se farcir les lasagnes moisies de la cantine d'EA, Will a peut-être tout simplement fini par péter un câble.




# Soldat inconnu

Officialisé il y a peu par Activision, Modern Warfare 2 dispose désormais d'une belle petite date de sortie. C'est donc le 10 novembre que sortira la suite de l'excellent FPS d'Infinity Ward aux États-Unis alors que nous, misérables Européens, devrons probablement attendre quelques jours de plus avant de poser nos mimines sur ce titre tant attendu. Pour ceux qui se demanderaient où est passé le nom « Call of Duty », qu'ils sachent que soit le jeu ne fait plus partie de la franchise, soit quelqu'un chez Activision s'est envoyé toute la moquette d'un coup d'un seul avant de balancer les communiqués de presse.



# Gore Verbinsky...

...réalisera le film Bioshock ! Quand on sait que le monsieur a réussi à porter l'attraction Pirates des Caraïbes sur grand écran sans que ça ressemble à un mauvais sketch des frères Taloche, il y a de quoi être enthousiaste.

# À qui le tour ?

Avant de se faire débaucher pour bosser comme des dingues sur Need for Speed Shift, les développeurs de Slightly Mad Studios travaillaient sur un autre jeu de bagnoles : Ferrari Project. Beaucoup se demandaient alors si le titre n'avait pas été tout simplement annulé par l'équipe de Ian Bell. Qu'ils se rassurent, l'intéressé a récemment assuré à nos confrères d'AutoSimSport que le projet était toujours en chantier et ne nécessiterait qu'une poignée de mois de boulot pour être finalisé. Des propos qui pourraient nous rassurer si les développeurs d'Alan Wake et ceux de Duke 4 Ever n'avaient pas un jour dit exactement la même chose.




## PUBLICATION JUDICIAIRE

Par jugement du 30 octobre 2008, le Tribunal correctionnel de LAON (02) a condamné Monsieur DESHAYES Yves, né le 05/03/1986, demeurant TERGNIER(02) à deux ans d'emprisonnement dont 18 mois avec sursis avec mise à l'épreuve pour des faits d'escroquerie en récidive à TERGNIER entre le 26 et le 29/08/08 au préjudice de la société ANKAMA GAMES (jeu en ligne www.DOFUS.com) et de vol en récidive à TERGNIER entre le 27 et le 28/08/08, ainsi qu'à la publication de la décision dans le magazine JOYSTICK dans deux numéros consécutifs et sur le site www.jeuxonline.info pendant 2 mois.




# S.T.A.L.K.E.R

...devrait avoir droit à une seconde extension nommée Call of Pripyat, prévue pour l'automne 2009. En tout cas, c'est ce qu'affirme Sergeï Grigorovitch de GSC Gameworld et je doute qu'il nous recontacte dans 3 mois pour nous dire qu'en fait, il déconnait.




# Le talent dans la peau

Plus vif que Jack Bauer, plus létal que James Bond et vachement plus beau que Jacques Villeret, Jason Bourne est un homme, un vrai. Un de ces mecs que l'on aimerait tous être avant de se rappeler que, pour ça, il faudra d'abord se débarrasser de ce ridicule t-shirt Droopy et arrêter de boire du Nesquick au petit déj'. Quoique, grâce à la future adaptation des aventures du célèbre espion en quête d'identité, peut-être pas. Évidemment, comme je suis en train de vous parler du portage d'œuvres cinématographiques en jeu vidéo, vous flippez. C'est normal. Mais si je vous dis que ce sont les développeurs suédois de Starbreeze (Chronicles of Riddick) qui viennent de se mettre au turbin sur le projet ? Ah, vous voyez, vous allez déjà beaucoup mieux et, comme nous, vous attendez d'autres détails, une date de sortie et vous êtes prêts à entamer une grève de la faim pour que ça sorte fissa.




# Jeunes pousses

Vous n'êtes pas sans savoir (ou alors vous ne lisez pas tout) qu'à Joystick, nous adorons le jeu indépendant. Et puisque c'est également votre cas, difficile de résister à l'envie de vous toucher deux mots à propos des résultats de l'Independent Games Festival 2009 (www.igf.com) qui s'est tenu en mars dernier à San Francisco. Le grand vainqueur s'intitule Blueberry Garden (http://eriksvedang.wordpress.com/) et nous ne pouvons que vous conseiller d'aller voir de temps à autre le site du monsieur pour ne pas rater la sortie de ce jeu d'aventure onirique. Quant aux autres titres primés, vous y trouverez pêle-mêle Tag : The Power of Paint, Between ou encore Brainpipe, soit des jeux auxquels vous avez déjà pu vous adonner depuis un bail si vous suivez la rubrique Déclaration d'Indépendance. Et je ne dis pas ça pour me la péter. O.K., si, un peu quand même.




# Au bal masqué, ohé ! ohé !

La période des carnavals a beau être terminée depuis un petit bout de temps, ce n'est pas une raison pour laisser tomber les marchands de costumes comme des vieilles chaussettes. Surtout quand ils vous proposent des masques directement tirés de l'univers de World of Warcraft ! Le seul souci, c'est qu'à environ 130 euros le changement de face, il faut vraiment être fan des créatures de Blizzard. Et puis, soit dit en passant, si vous voulez vraiment avoir cette gueule, baladez-vous dans Azeroth deux ou trois jours d'affilée sans dormir, ça marche très bien aussi. www.costumesinc.com

# Eidos Montréal...



*...a récemment taquiné notre curiosité en postant une image « teaser » sur son site officiel, annonçant un mystérieux second projet (après Deus Ex 3). La police de caractère utilisée étant la même que pour la célèbre série Thief, je vous laisse déduire par vous-même.*

msi
NOTEBOOK

MSI recommande Windows Vista® Home Premium

# « Mon arme secrète pour gagner en puissance ! »

« Notebook MSI GX ultrapuissant : gamers sensibles s'abstenir »

Linkun - ... du classement Cyberleagues




**Notebook MSI GX-GT : une gamme de portables ultra-puissants**

- Technologie Processeur Intel® Centrino® 2
- Windows Vista® Home Premium Authentique
- Ecrans 15,4" et 17,1" ACV (Amazing Crystal Version)
- Cartes graphiques 3D NVIDIA Geforce 9800 MGS, ATI RADEON HD4850
- Technologie Exclusive MSI Turbo Drive Engine (TDE)
- Technologie Exclusive MSI Eco Engine (économie d'énergie)
- Sortie HDMI
- Port E-SATA
- Design aluminium brossé
- Son 5.1 certifié DOLBY®
- Webcam intégrée 2.0M Pixels










http://msi-gx.com

# Le jeu GRATOS du mois





Pour les fans de Ferrari, la vie est un peu frustrante. D'abord parce que, pour prendre le volant d'une voiture au cheval cabré, il convient de disposer d'un paquet de pognon, ensuite parce que les adaptations en jeu vidéo ne sont pas vraiment légion. Beaucoup attendent désespérément le Ferrari Project (évoqué quelque part dans ces pages) sans cesse repoussé tandis que d'autres se sont tout simplement fait une raison. Pour eux, le constructeur italien sort Ferrari Virtual Race, un petit jeu de course gratuit et plutôt de bonne qualité. Entièrement en 3D, le titre permet d'affronter d'autres Ferrari (dont une redoutable F430) sur le prestigieux circuit de Mugello, en Italie. C'est tout ? Oui. Du moins, pour l'instant, car de nouvelles bagnoles et un mode multijoueur devraient faire leur apparition dans un proche avenir. L'inscription sur le site est obligatoire, mais le jeu en vaut la chandelle, comme on dit pendant une panne de courant.
www.ferrari.com/English/Community/Ferrari_Virtual_Race/

# Adios, amigo



Au panthéon des trucs les plus inutiles, nul doute que l'on trouve, bien en évidence, le Nabaztag, Laurent Voulzy et la PC Gaming Alliance. Cette dernière remplit d'ailleurs tellement bien son rôle que l'éditeur américain Activision vient d'en claquer la porte pour aller voir ailleurs s'il ne s'y trouve pas. Officiellement, il semblerait que le mastodonte, membre fondateur de l'organisation, ne veuille plus ou ne soit plus en mesure d'allonger la thune nécessaire à sa participation dans l'infrastructure. Les joyeux membres restants, d'Intel à Microsoft en passant par Nvidia n'ont pas souhaité commenter ce départ et c'est bien normal parce qu'à leur place, moi, j'aurais quand même un peu les boules.



# Eurêka !

*Le prix de l'invention insolite du mois revient à ce chargeur de périphérique USB fonctionnant à la vapeur. Son créateur s'ennuyait visiblement assez pour passer des heures à bricoler un moteur Lego Technics afin d'utiliser l'énergie produite pour recharger un baladeur numérique ou tout autre engin rechargeable. Astucieux, le dispositif interloque jusqu'à ce qu'on se rappelle que c'est probablement un peu comme ça que sont nés les chemins de fer.*

# Shadow of the Colossus...

...devrait bientôt être porté au grand écran. L'œuvre magistrale de Fumito Ueda sortie sur Playstation 2 en 2005 sera manifestement massacrée par Justin Marks, scénariste de La Légende de Chun-Li et nouvel ennemi public n°1 des joueurs du monde entier.



# Quarantaine

Contrairement à ce qu'un jeu de mot foireux pourrait laisser penser, la Malaisie n'est pas le pays du… malaise. Je sais, c'est nul mais tout de même, c'est bien là que vient d'être battu un record du monde surréaliste : celui de la LAN la plus longue en continu. Jugez plutôt, 300 joueurs se sont affrontés sur Quake 3, Team Fortress 2 et Unreal Tournament pendant pas moins de 40 heures d'affilée ! Rassurez-vous, les participants avaient tout de même droit à des pauses. La plupart d'entre eux en ont profité pour se connecter à World of Warcraft. Ne riez pas, c'est authentique.



# CaraMail est de

**Sauvez CaraMail !**

Inscrivez-vous jusqu'au 31 mai et conservez votre adresse CaraMail !

## La messagerie gratuite que vous attendiez !

Pionnier européen de la messagerie électronique, GMX s'impose comme la réponse idéale à vos besoins en communication. Avec plus de 11 millions d'utilisateurs, GMX propose depuis 1997 des solutions de messagerie moderne, présentant un maximum de sécurité et de confort. GMX est également présent en France.

GMX : innovant, intelligent, différent.








GMX (Global Mail Exchange) est l'une des principales filiales de United Internet, groupe côté en bourse, et l'un des fournisseurs de messagerie électronique les plus prospères à travers le monde. Avec son système de messagerie innovant, GMX propose des solutions aussi bien adaptées aux particuliers qu' aux petites et moyennes entreprises.

# retour !




**100 % gratuit ! 100 % nouveau !**
**Inscrivez-vous dès maintenant :**
**http://caramail.gmx.fr**

- Protection anti-spam et anti-virus
- 5 Go d'espace de stockage et 50 Mo pour les pièces jointes
- POP3 et IMAP gratuits
- Rassemblez vos comptes e-mail existants dans un seul compte grâce à GMX Mail Collector
- Respect de la vie privée

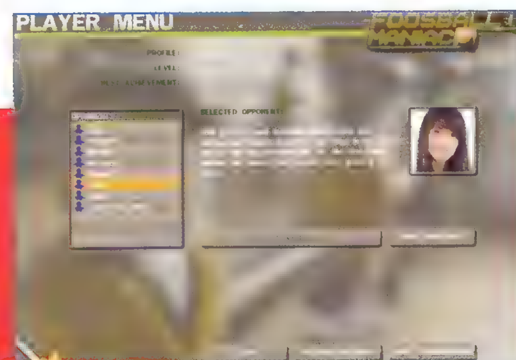
**GMX®**

## FOOSBALL MANIAC

>Genre : Sport >Développeur : Blind > http://foosballmaniac.com


Votre nouveau terrain de jeu.

Dans des temps reculés, les rapports sociaux ne se limitaient pas à des avalanches de « slt sa va kikoo mdr » balancés sur de froides messageries instantanées. À l'époque, les gens riaient ensemble, se donnaient de grandes claques dans le dos et s'en allaient boire des pintes au troquet du coin en faisant des claquettes. Une excursion qui ne pouvait que finir par une intense petite séance de cette joyeuse activité qu'était alors le baby-foot. Le souci, c'est que vous ne buvez pas d'alcool, vous n'aimez pas les gens et encore moins le passé, mais le baby, ça vous botte. Pas de problème, avec Foosball Maniac vous allez pouvoir vous adonner à votre péché mignon en toute quiétude ! D'une difficulté élevée, le jeu devrait vous donner du fil à retordre même si le système de contrôle combinant clavier et souris vous proposera de nombreux paramètres d'assistance. Un excellent titre, doté de physiques convaincantes et de graphismes plutôt sympas.




# DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

L'actu des jeux indépendants

LE JEU DU MOIS

## NEW STAR GRAND PRIX

>Genre : Course
>Développeur : New Star Games
>www.newstarsoccer.com

Je ne sais quel dégénéré a eu l'idée des nouvelles règles du championnat de Formule 1 mais, bon sang, que les voitures sont moches cette année ! Des moustaches avant surdimensionnées, des ailerons arrière rikiki... non, vraiment, ces engins font définitivement peine à voir. Alors pourquoi ne pas les regarder de loin, voire de très (très) loin ? Avec sa vue aérienne réglable, New Star Grand Prix vous fera vivre le championnat 2009 comme si vous y étiez ou plutôt comme si vous étiez un mec qui vole et dirige des F1 avec une télécommande. La maniabilité est au top, les 17 circuits de la saison répondent présents et vous pourrez même faire escale aux stands pour remettre de l'essence ou changer les pneus. Seule l'absence incompréhensible de mode multi et de licence officielle risquent de décevoir, mais le titre n'en reste pas moins excellent et impossible à lâcher après quelques tours de piste. Et puis, franchement, qui pourrait résister à incarner Sébastian Vittel, pilote émérite de l'écurie Red Bill ?

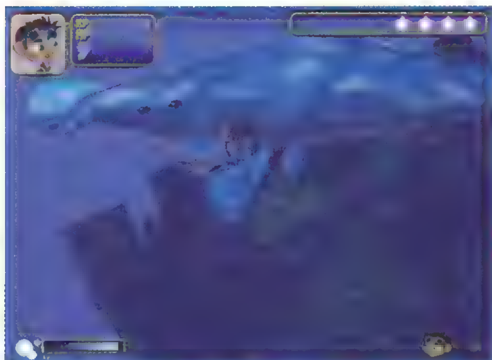

Avant le départ, vous devrez passer par les séances d'essais libres et les qualifications.


Les tracés sont un peu grossiers, mais parfaitement adaptés au style du jeu. Ici, Spa-Francorchamps.

# THE ION ADVENTURES

>Genre : Plate-forme >Développeur : Newton Renato DePaoli >www.theionadventures.com

Certaines personnes ont un peu plus de chance que d'autres. Noddy Ion, lui, n'a vraiment pas de bol. Non seulement parce que ses géniteurs l'ont affublé d'un prénom impossible, mais surtout parce qu'il vient de se faire enlever par des extraterrestres ! Suite à de nombreuses péripéties qu'il serait honteux de vous dévoiler, le bonhomme va se retrouver paumé à la surface d'une petite lune nommée Fion (ça ne s'invente pas). À lui, ou plutôt à vous, de parcourir les 35 niveaux de ce très beau jeu de plate-forme afin de trouver le moyen de rejoindre votre foyer. Soigné comme rarement, doté d'éléments de RPG et de musiques envoûtantes, The Ion Adventures s'impose sans souci comme un des meilleurs jeux de plate-forme indé de l'année.



*Le jeu fourmille de drôles de créatures.*



*Mignon et enchanteur, The Ion Adventures fait partie de ces chouettes titres rafraîchissants.*

# ZIGGY

>Genre : Plate-forme
>Développeur : -- Tom --
>http://create-games.com/download.asp?id=7661

Avez-vous remarqué que les jeux vidéo des années 90 partageaient la même logique marketing que les sachets de bonbons ? Entre les joyeuses couleurs omniprésentes, les polices de caractères rigolotes et les héros aux bouilles sympathiques, difficile de ne pas voir une certaine ressemblance. Avec de tels parfums de candeur, on comprend mieux pourquoi les univers acidulés des jeux de plate-forme à l'ancienne continuent à nous attirer comme des mouches sur une ampoule. Une fois de plus, vous allez pouvoir replonger grâce au très bon Ziggy dont il n'y a pas grand-chose à dire si ce n'est qu'il est techniquement réussi, jouable et prenant comme l'étaient ses nombreux ancêtres.



*Dites, vous n'avez pas l'impression de forcer un peu mon bonheur, là ?*

# SNOW HARD

>Genre : Action
>Développeur : Christian Lonnholm Studios
>http://snowhard.jovianvoid.com/

Après le rude hiver que l'on vient de se taper, je ne crois pas me tromper en affirmant que nous avons tous envie d'un été de malade. C'est à peine si on ne regarde pas le ciel en priant pour une nouvelle canicule qui nous obligerait à vivre nu, le corps plongé dans d'énormes barils de glaçons. Mais, vous allez voir, quelques râleurs réussiront à se montrer nostalgiques du froid cinglant et rêveront de se jeter des boules de neige à la figure. Au lieu de les tuer à coups de pelle, installez-leur plutôt Snow Hard, un joli projet tout en 3D dans lequel ils prendront le rôle de la petite Claire, chef d'un gang armé de boules de neige. Progressez, détruisez, anéantissez dans cet univers déjanté à la réalisation de qualité.

*Un jeu tout simplement magnifique.*




# AIR BANDITS

>Genre : Shoot-em-up
>Développeur : Insofta Games
>www.airbandits.com

Et si vous preniez un peu l'air ? Installez-vous donc aux commandes d'un bel avion de guerre et préparez-vous à anéantir toutes les cibles que l'on vous désignera. Pour ce faire, vous disposerez d'une mitrailleuse et de quelques bombes ainsi que d'un zinc sorti d'une autre dimension et capable de voler à trois kilomètres à l'heure sans broncher. Pas réaliste pour un sou, Air Bandits séduit surtout par son excellent système de contrôle qui n'utilise que la souris et elle seule. Faire glisser le mulot change la direction de l'avion, le bouton gauche sert à tirer, le bouton droit à lâcher les bombes et la molette permet d'accélérer ou de ralentir votre petit oiseau de fer. Bien sûr, là vous allez me dire que vous avez encore une souris sans molette. D'un autre côté, rappelez-vous bien que je ne vous entends pas.



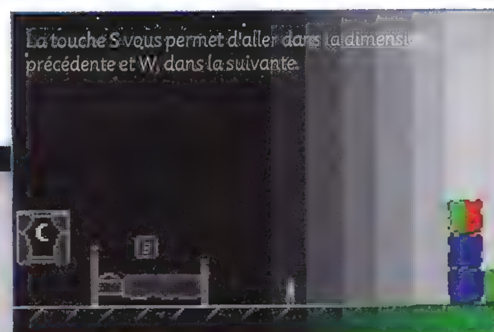
*Les déflagrations infligeront de lourds dégâts à votre joujou.*

*Plus vous progresserez, plus vous rencontrerez des ennemis destructeurs.*

## BETWEEN

>Genre : OVNI >Développeur : Jason Rohrer
>http://hcsoftware.sourceforge.net/between/

Attention, expérience peu banale. Jason Rohrer, déjà auteur du très troublant « Passage » a décidé de frapper à nouveau avec Between, une fable étrange dédiée à la coopération et à l'isolation. Jouable uniquement à deux sur le net, between vous place dans les bottes d'un petit bonhomme devant mélanger des blocs de couleur afin de les placer sur un totem. L'astuce est qu'il faudra faire ça dans trois dimensions différentes, les actions de votre collègue influençant peu ou prou votre espace de jeu. Difficile d'accès, bourré de sous-textes philosophiques (comme toujours chez Rohrer), Between exige beaucoup d'implication pour être compris et apprécié. Mais ça vaut le coup.

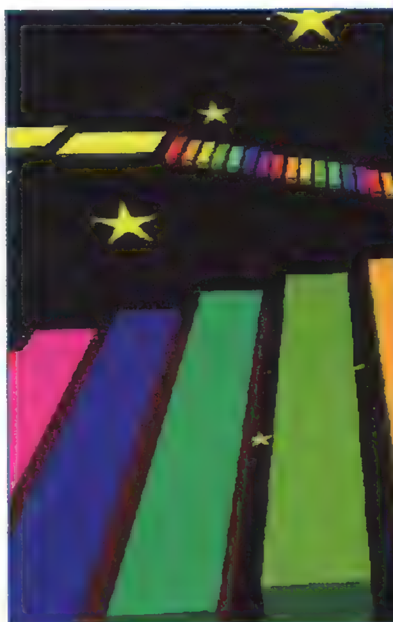


La touche S vous permet d'aller dans la dimension précédente et W, dans la suivante.



Visuellement dépouillé, le jeu arrive tout de même à avoir une identité.

« Attention : il est recommandé de jouer à Physical sobre. »





On a l'impression de visiter les coulisses du circuit rainbow road de Mario Kart.

## PHYSICAL

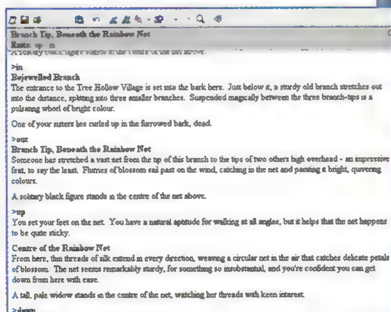
>Genre : Réflexes
>Développeur : Kobe Institute
>http://www.vector.co.jp/soft/winnt/game/se474152.html

Une petite boule seule dans l'espace. De nombreuses plates-formes de toutes formes et de toutes couleurs. En dessous : le vide. Cette pauvre sphère doit aller d'un point A à un point B et c'est à vous de l'y emmener, en gérant toutes les plates-formes présentes sur son trajet. Si cela paraît simple, l'histoire se corse vite et malgré le faible nombre de niveaux (à peine trois), Physical reste un jeu très sympa pour passer le temps.

## DEAD LIKE ANTS

>Genre : Aventure
>Développeur : Spacecat Rocketship
>http://spacecatrocketship.blogspot.com

C'est la crise, hein. Fini les shaders, fini la 3D, fini les jeux qui coûtent bonbon. Alors pour la peine, on va jouer à Dead Like Ants, un jeu d'aventure textuel qui rappellera aux plus anciens d'entre vous la bonne époque des Zork. Envoyé en mission par votre maman, vous devez essayer de résoudre les nombreux mystères embrumant votre royaume et gagner la gratitude maternelle. Alors, oui, c'est super-aride et obscur, mais vous pourrez toujours convaincre vos amis que c'est de l'art, du vrai.



**Branch Tip, Beneath the Rainbow Net**
Exits: up [illegible]

>in
**Bejewelled Branch**
The entrance to the Tree Hollow Village is set into the bark here. Just below it, a sturdy old branch stretches out into the distance, splitting into three smaller branches. Suspended magically between the three branch-tips is a pulsating whorl of bright colour.

One of your sisters lies curled up in the furrowed bark, dead.

>out
**Branch Tip, Beneath the Rainbow Net**
Someone has stretched a vast net from the tip of this branch to the tips of two others high overhead - an impressive feat, to say the least. Flurries of blossom sail past on the wind, catching in the net and painting it bright, quivering colours.

A solitary black figure stands in the centre of the net above.

>up
You set your feet on the net. You have a natural aptitude for walking at all angles, but it helps that the net happens to be quite sticky.

**Centre of the Rainbow Net**
From here, thin threads of silk extend in every direction, weaving a circular net in the air that catches delicate petals of blossom. The net seems remarkably sturdy, for something so insubstantial, and you're confident you can get down from here with ease.

A tall, pale widow stands in the centre of the net, watching her threads with keen interest.

>down

Voilà l'interface. Tout se contrôle en mode texte.



C'est la seule image que vous verrez de ce jeu.

## 4 HOUR RPG

>Genre : RPG
>Développeurs : Jan Willem Nijman
>http://www.indiegames.com/blog/2009/03/freeware_game_pick_4_hour_rpg.html

Encore le fruit d'un concours idiot? Ça devient n'importe quoi, ce magazine. Le but de ce challenge était de créer un jeu en quatre heures seulement. Un des meilleurs du lot est donc ce 4 hour RPG, un jeu de rôle vous donnant une classe aléatoire, un environnement aléatoire et plein de monstres à tuer. Clic gauche pour l'attaque, clic droit pour la magie (en fonction de la classe) et c'est parti !




Le mage possède une boule d'énergie très puissante à longue distance.

Le prêtre peut se soigner, mais cela consume l'intégralité de ses MP.






La boule (le petit cercle rouge en haut du niveau) doit arriver dans le bac rouge en bas. Bonne chance.

## PANDORA'S GEARBOX

>Genre : Réflexion
>Développeur : Jan Willem Nijman >http://indiebird.com/blog/?p=122

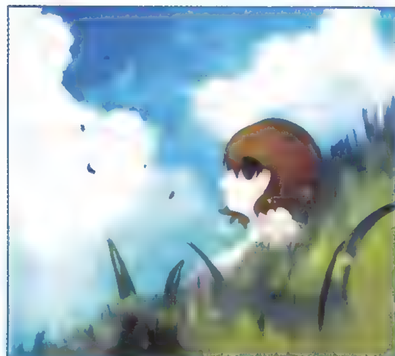


Extraordinaire mélange entre Incredible Machines et une simulation de Gilbert Montagné, Pandora's Gearbox vous invite à résoudre des puzzles plongés dans le noir. Ce qui a l'air extrêmement complexe est en fait… extrêmement complexe. Il vous faudra manipuler leviers et mécanismes à l'aveugle pour amener une petite boule au fond d'un bac. Votre seule aide sera un petit robot sonar pouvant circuler à sa guise dans les ténèbres et vous montrer la forme des objets. Rien de plus, rien de moins. Une véritable perle de game design, malin et rafraîchissant.

## I.R.P. =IMAGINATION-REALITY-PARADISE=

>Genre : OVNI
>Développeur : Kanoguti
>www.geocities.jp/kanoguti_soft/soft2/irp/index.html

Et la palme du jeu le plus dingue du mois est décernée à… *roulements de tambour*… I.R.P. ! Félicitations ! Dans ce jeu, il faudra essayer de comprendre ce qu'on attend de vous dans chaque tableau. L'ordre des niveaux est aléatoire, il sera donc peu probable que vous reviviez deux fois la même partie. Oppressant, étrange, indescriptible, I.R.P. est une expérience à tenter.



Après votre passage, les niveaux font une drôle de tête.



Là, on y est. Attachez vos ceintures.

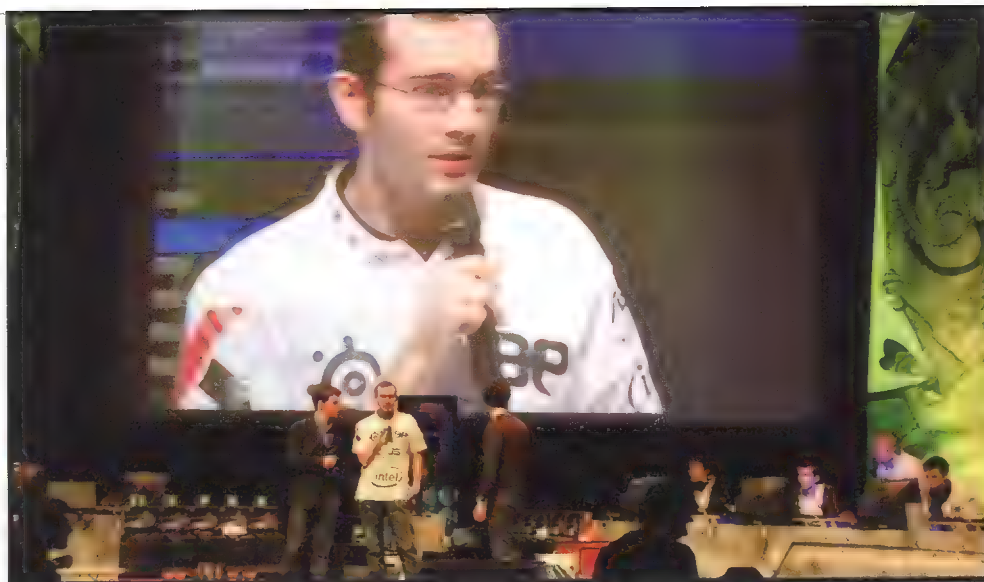
### On pense à tout

Vous trouvez ça relou de recopier nos jolies adresses web dans votre navigateur préféré ? Nous aussi ! Alors retrouvez toutes les URL de cette rubrique sur www.joystick.fr et vous n'aurez plus qu'à cliquer dessus pour devenir tout beau et tout bronzé.

# Gamers Assembly
# 10 ans de frags !

**En 10 ans, la Gamers Assembly est devenue un événement incontournable du sport électronique français. Partis en vadrouille du côté de Poitiers, nous avons pu constater que cette année, il y avait du changement !**

par Savonfou



La Gamers Assembly (G.A.), c'est un peu la réunion de la famille eSport du week-end pascal. Tous les ans, des centaines de fans sèchent la messe pour aller y jouer et soutenir leurs champions. Dans la salle de presse, on retrouve les mêmes journalistes spécialisés et passionnés en train de commenter les derniers matchs. « Ah tiens, voilà Savon ! », on s'apostrophe, on se serre la main, on grignote les mêmes snacks immondes que l'année dernière, bref, on est en terrain connu… ou pas tout à fait.

## La fin d'une époque

Pas tout à fait car le paysage eSportif connaît quelques bouleversements dont les répliques se font sentir jusqu'ici. Cette année, le divorce est consommé entre Futurolan, l'association à l'origine de la G.A., et Games Services, l'entreprise maintenant en liquidation judiciaire qui gère l'ESWC (Coupe du Monde de Jeu Vidéo). Comme dans tout divorce, on se bat pour la garde des enfants, en l'occurrence : les joueurs. Ces derniers se sont retrouvés à devoir choisir entre papa G.A., compétition prestigieuse aux gains modestes, et maman UTT arena. Cette autre lan organisée à Troyes, au même moment, a hérité de l'homologation ESWC délaissée par Futurolan. Résultat des courses : si les équipes de Counter-Strike et Counte-Strike Source se sont massivement déplacées à Poitiers, les top players de Warcraft III se sont, de leur côté, ralliés à l'UTT arena. Avec seulement 6 joueurs présents, et un suspens aux abonnés absents, le doute est même sévèrement installé quant à la pérennisation de cette partie de l'événement. Au-delà de l'explication commode de la confrontation avec l'UTT arena, cette désertion fait également écho au malaise ressenti ces derniers mois dans la scène Warcraft III européenne (disparition d'équipes, fuite massive des joueurs talentueux vers les compétitions chinoises, etc.). Le RTS de Blizzard a d'autant plus de raisons de se faire des cheveux que d'autres jeux sonnent au portillon.




*Les Alive 4 You : les premiers champions de France de Left 4 Dead.*

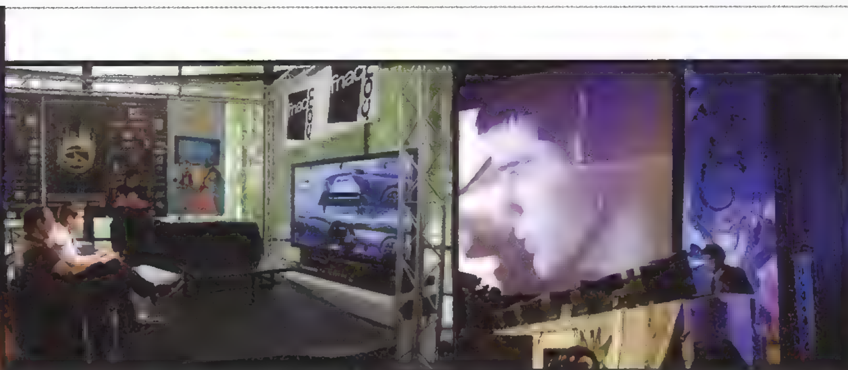


*Comme d'habitude, les curieux se sont agglutinés autour des stands de démonstration.*

## Une communauté mature

Cette dixième édition fut également l'occasion de célébrer le remariage de Futurolan avec la jeune structure Battle

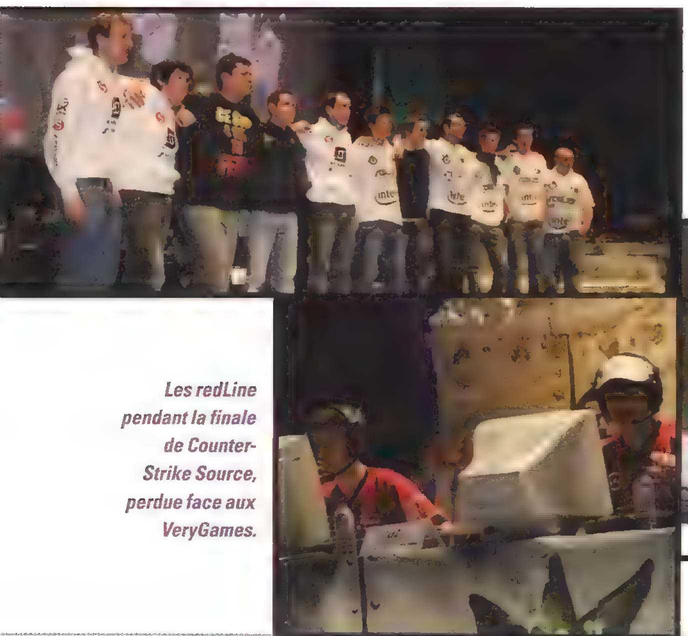




*Cette année encore, c'est le Palais des Congrès du Futuroscope de Poitiers qui a servi de cadre à la Gamers Assembly.*

France. Une conséquence immédiatement visible : un vieillissement accéléré des participants. « La majorité de nos licenciés ont plus de 25 ans », nous explique Sébastien Mika, le président de l'association. Ce professeur dans le civil mise en effet sur « une communauté mature qui joue sportivement et ne s'insulte pas. » Une philosophie qui sied à ravir à la Gamers Assembly. Une autre conséquence visible est l'explosion de la place réservée à des titres habituellement peu présents, comme Call of Duty 4, ou Left 4 Dead dont nous avons pu suivre la conclusion de la toute première Coupe de France. Privés d'un match sur scène pour des raisons aussi bien pécuniaires que techniques (voir l'interview de Désiré Koussawo à ce sujet), les finalistes ont dû se contenter d'un duel en catimini à 1 h du matin. Ce qui n'a pas empêché une poignée d'acharnés de veiller pour hurler à chaque arrivée de Tank, signe que la grosse communauté derrière le titre de Valve est prête à s'accrocher pour soutenir ses héros.
Une ambiance moins portée sur la compétition, un line-up de jeu en pleine évolution, la G.A. poursuivra-t-elle sa mutation pour sa 11e édition ? La chose semble en tout cas bien partie, mais pour nous en assurer, il ne nous reste plus qu'à prendre rendez-vous l'année prochaine.

*Les emuLate! et les eSport-eux après la finale de Counter-Strike 1.6.*



*Les redLine pendant la finale de Counter-Strike Source, perdue face aux VeryGames.*

## Interview de Désiré Koussawo

# « Counter-Strike n'est plus une valeur sûre »

**L'indéboulonnable et emblématique président de Futurolan a accepté de répondre à quelques questions à l'heure de clore cette dixième Gamers Assembly.**

**JOYSTICK : QUEL PREMIER BILAN POUVEZ-VOUS FAIRE DE CETTE 10E ÉDITION ?**
Désiré Koussawo : Un bilan plutôt positif. Nous avons accueilli 800 joueurs, mais surtout nous avons réussi à attirer les participants les plus prestigieux, comme les MILLENIUM et les emuLate! Si l'on prend en compte la concurrence de l'UTT Arena, c'est un bon score. Au niveau des visiteurs, en revanche, on est un peu déçu, on espérait 5 000 entrées, ils furent un peu plus de 4 000 seulement.

**VOUS POURSUIVREZ L'OUVERTURE VERS DES JEUX COMME LEFT 4 DEAD L'ANNÉE PROCHAINE ?**
Pour nous, Counter-Strike n'est plus une valeur sûre. Cette année, le nombre de joueurs sur CS 1.6 était inférieur à celui sur Call of Duty 4, il est naturel d'explorer d'autres voies. S'il y a une demande forte sur Left 4 Dead, nous organiserons un tournoi plus conséquent. Le principal problème avec ce jeu, c'est qu'il ne dispose pas de mode spectateur, ce qui rend impossible une projection en public. De plus, pour le moment, EA (distributeur du jeu en France, ndlr) n'est pas prêt à assumer le coût de l'organisation d'un gros rassemblement de Left 4 Dead. Maintenant, vu que ce jeu rassemble autour de lui une grosse communauté, je n'exclus pas que, dans les éditions à venir, nous n'organisions pas nous-mêmes une compétition au nom de la communauté, et pas au nom d'EA.

**COMMENT RESSENTEZ-VOUS LA FIN DE GAME SERVICES ?**
La Coupe du Monde de Jeu Vidéo était entrée dans une logique commerciale qui ne nous convenait pas. Nous avons toujours préféré privilégier les compétitions basées sur le plaisir des joueurs, plutôt que sur « la gagne à tout prix ». Devoir payer pour être homologué ESWC nous donnait l'impression de perdre notre âme en entrant dans un esprit de ligue professionnelle. Au fond, pour nous c'est presque une bonne chose. Il s'agissait d'un acteur qui trustait un petit peu trop la scène de l'eSport jusqu'à donner l'impression d'être totalement incontournable. Sans lui, de nouveaux modèles vont peut-être voir le jour.



*Désiré Koussawo*



## La Game Developers...

...Conference 2009 a rassemblé environ 17 000 personnes du 23 au 27 mars dernier, à San Francisco. Mine de rien, c'est 1 000 personnes de moins qu'en 2008 et, à ce rythme-là, en 2026, y'aura plus personne.

## Left 4 Dead...

*...se serait écoulé à plus de 2,5 millions d'exemplaires depuis sa sortie, tous supports confondus. Notez que seules les versions vendues en boutique sont comptabilisées, Valve se refusant toujours à communiquer le moindre chiffre à propos des ventes sur Steam.*




## À découvert



Un peu comme dans la chanson de Dutronc, John Riccitiello, P.-D.G. d'Electronic Arts, retourne sa veste. Ardent défenseur des DRM, ces fichiers de protection nécessitant une activation et limitant le nombre d'installations, le bougre vient d'effectuer un grand pas en arrière en annonçant que Les Sims 3 n'en seraient pas affublés. La seule protection présente consistera en un numéro de licence fourni avec le jeu. Donc, si vous comptiez là-dessus pour éviter de replonger (ne niez pas, on a des caméras planquées chez vous) pendant trois ans, il va falloir chercher autre chose.



## Fille du vent

Moins célèbre que son Terry de père, Rhianna Pratchett n'est pourtant pas franchement inactive en matière d'écriture (elle rédige même quelques papiers dans la presse de jeux vidéo britannique) et n'hésite pas à prendre la parole quand on la lui donne. La demoiselle, qui a bossé sur des titres comme Heavenly Sword, Overlord ou plus récemment Mirror's Edge, estime que ses confrères scénaristes devraient arrêter de tenter d'arracher des larmes aux joueurs. Elle va même plus loin en affirmant que de nombreux acteurs du développement sont totalement obsédés à l'idée de faire chialer les gens et devraient plutôt tenter de leur coller un gros sourire sur le visage. Chez nous, c'est ce que la chanteuse Lorie appelait, avec beaucoup moins de classe, la « positive attitude ».

## Ça ne peut plus durer

Je ne sais pas si vous l'avez remarqué, mais les pionniers un peu oubliés ont toujours à cœur de dénoncer les orientations de leur milieu de prédilection. Ce mois-ci, c'est Warren Spector qui s'y colle. Le papa de Deus Ex, aujourd'hui employé par Disney Interactive, nous explique en long en large et en travers que les jeux vidéo sont vendus à des prix prohibitifs qui mériteraient d'être revus à la baisse. Selon lui, les sommes dépensées par les joueurs ne sont pas « réalistes », au regard du temps passé. Et d'ajouter qu'en disposant de 20 dollars en poche, il est possible d'acheter un livre ou d'aller voir un film au ciné, mais pas de se payer le dernier jeu du moment. Bref, Warren frappe du poing sur la table afin que les choses changent. Et, comme de bien entendu, en réponse à cet acte de bravoure, les grands décideurs de notre belle industrie se contenteront de hausser les épaules tout en s'envoyant une autre louche de caviar.

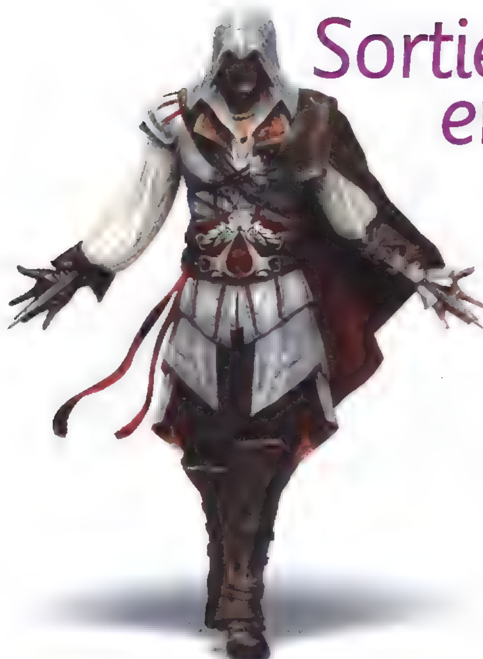










# Sortie en fin d'année

*Les audacieux qui croyaient encore à la rumeur moisie d'un Assassin's Creed 2 se déroulant dans le Paris de la Révolution française peuvent arrêter de rêver, l'idée restera un gros fantasme. Le cadre du deuxième opus ne sera autre que la somptueuse Venise de la Renaissance italienne, période pendant laquelle vous zigouillerez des gens à tour de bras en tâchant de ne pas faire trop de ramdam. Une tâche pas aussi évidente qu'elle en a l'air quand on s'aperçoit que le héros a troqué son sens de la discrétion pour parader comme un boulet en tenue de carnaval. Ah ben oui, carnaval, Venise, tout s'explique.*

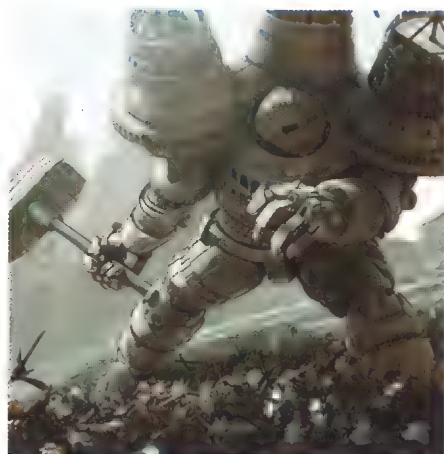


# Borderlands...

...revient encore faire un petit tour dans nos colonnes vu que l'équipe de développement a subitement décidé de changer tout le style graphique sans qu'on comprenne bien pourquoi. Enfin, si, parce que leur jeu semble bien parti pour faire un énorme flop.

# Le sens des responsabilités

Après World of Goo, c'est au tour du Demigod de Gas Powered Games de subir de plein fouet les assauts de pirates sans scrupule. Lors de ses premiers jours d'exploitation, le jeu de Chris Taylor a vu ses serveurs plier sous un poids anormalement élevé de connexions. Vous pourriez penser que le titre a tout simplement été victime de son succès sauf que, d'après les développeurs, 8 joueurs sur 10 se connectaient en réalité à partir d'une version douteuse. Résultat ? Les 18 000 joueurs « légitimes » de la première vague se sont retrouvés dans des parties pourries par le lag et, de facto, injouables. Voilà donc comment plus de 100 000 crétins ont salué la sortie d'un jeu dépourvu de toute forme de protection contraignante. Bravo les gars, vous pouvez être fiers de vous.






# Au fou !

*Comme le dit si bien Eric Viennot : « Il n'y a pas que les jeux vidéo, dans la vie ». La preuve, il y a aussi des beaux échiquiers histoire de pratiquer une activité saine, intelligente et d'une richesse tactique absolument inouïe. Vendu un peu moins de 40 dollars, ce joli plateau et ses pièces originales sauront prouver à votre entourage que, contrairement à ce qu'ils pensent, il vous arrive de penser à autre chose.*

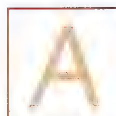
Une mission type dans Mafia II, c'est une suite ininterrompue de coups de feu...





>Genre : Tou va payer crapoule !
>Éditeur : 2K Games
>Développeur : 2K Czech/République tchèque
>Sortie : Automne 2009

# MAFIA II



Allez : GTA IV, Saints Row 2, Le Parrain 2, Wheelman et maintenant Mafia II. Fiouuu, décidément le simulateur de « caillera » se porte bien. Concernant le dernier de la liste, les développeurs de 2K Czech (nouveau nom d'Illusion Softwork depuis le rachat par Take 2 en janvier 2008) avaient garanti une aventure prenante dans une ville bac à sable, censée servir de support vivant à la narration. Bon, c'est sûr, ces gens-là n'ont pas pour l'habitude de promettre un scénario insipide et un game design en couloir de morgue, même si, au fond d'eux-mêmes, ils savent pertinemment que c'est ce à quoi nous aurons droit. Dans ces conditions, cette présentation du jeu était la bienvenue pour démêler le fantasme de la réalité. Bien carrés dans de moelleux canapés, nous avons pu assister au déroulement de ce qui sera une mission type, avec, à la clé, de copieux gun fights.

On a dit : pas d'alcool avant le bouclage, bande de poivrots !



## Bee Bop a Lula !

La séquence s'ouvre sur les rues d'Empire City. Notre héros, Vito Scaletta, a une après-midi chargée en perspective ; passer au pressing, piéger le salon d'un grand hôtel où doivent se rassembler les pontes du gang rival, racketter deux ou trois commerçants et prendre deux baguettes avant de rentrer (les Capone viennent pour le dîner). Première étape, il a rendez-vous avec la voiture de ses deux acolytes. Le temps de franchir les 200 m qui nous séparent de ce premier check-point, on ne peut qu'être admiratif face à la vie qui anime cette métropole américaine des années 50. Les vendeurs de hot-dogs vous hèlent jovialement, le métro aérien fait un bruit assourdissant et la rue grouille de discussions anodines. D'une église toute proche nous parviennent les accords d'une chorale, tandis qu'un peu plus loin, notre rendez-vous nous fait de grands signes. Il semble que le



moteur soit suffisamment puissant pour afficher une foule de passants et une circulation crédible et fournie.
Alors que l'on conduit le véhicule vers l'hôtel, un air de rockabilly envahit les enceintes. Selon un membre de 2K Czech, la musique de l'autoradio s'adapte au rythme de l'action. Calme et voluptueuse quand il ne se passe pas grand-chose, elle devient rapide et entraînante pendant les courses poursuites. Autre détail marquant, les leçons du premier Mafia ont été retenues : les véhicules sont plus rapides et plus agréables à utiliser. Plus d'un joueur se souvient en effet de l'épouvantable lenteur avec laquelle les tacos de Mafia, premier du nom, se traînaient. Les policiers ne vous arrêtent plus au moindre feu grillé, c'est aussi un bon point.
Les déplacements automobiles servent aussi de prétexte à des discussions entre les protagonistes. On fait ainsi connaissance avec Marty, jeune pousse enthousiaste du grand banditisme, et avec le gros Joe, mafieux bourru qui nous tient le crachoir dans toutes nos missions. Le character design est soigné et les personnages paraissent intéressants. L'histoire semble gagner à être connue, ce qui vaut mieux, car elle échappe largement à notre contrôle.
On s'en rend compte, à peine arrivé à destination. Tous les moments-clés (corrompre le petit Chinois du sous-sol, poser la dynamite) se déroulent sous forme de cinématiques et le joueur n'a que peu de prise sur le déroulement du scénario. Quoi qu'on fasse, le boss ennemi échappera à la déflagration et l'on assistera à sa fuite en grosse berline sous un feu nourri. Tout ce que le démonstrateur s'est borné à faire pendant ce temps-là : conduire, marcher et... se battre !

## YOU SHOOT ME DOWN, BANG, BANG !

La bagarre, parlons-en de la bagarre ! Elle commence sur le toit de l'hôtel et se poursuit à travers les couloirs, au milieu de clients qui hurlent et de lustres qui volent en éclats. 2K Czech a concentré ses efforts pour reprendre les codes du jeu de tir à la troisième personne. Vito et Joe utilisent le décor pour tirer à couvert, roulent d'un abri à l'autre, tandis que leur vie se restaure toute seule s'ils ne sont pas touchés pendant un moment. Les murs se couvrent d'impacts de balles et tout ce qui est destructible explose de dizaines de façons différentes. Bien que pour le moment l'ensemble fasse preuve d'un chouïa de mollesse, cette partie du jeu s'annonce de très bonne facture pour peu que les Tchèques profitent du temps qui leur reste pour peaufiner la chose.
Pour le reste, impossible de savoir si ce sera du même tonneau. On nous promet une police intelligente, mais pas incorruptible, dont l'agressivité suit la nature des délits commis. Les policiers pourront, par exemple, vous contrôler s'ils voient une vitre brisée. Les commerçants se feront racketter de différentes manières et donneront notre signalement, ce qui obligera à changer de vêtements et de voiture pour regagner un confortable anonymat. On nous promet aussi des appartements et des voitures que le joueur pourra acheter et décorer pour refléter l'évolution de son statut au sein de la pègre locale, des centaines de petites quêtes annexes pour gagner de l'argent... Mais il ne s'agit pour l'heure que de belles promesses, alors, en attendant, imitons Death Pote quand il se fait aborder par une prostituée du périph' sud : « je paye pas avant d'avoir tout vu » (ne me demandez pas comment je le sais, je le sais c'est tout).

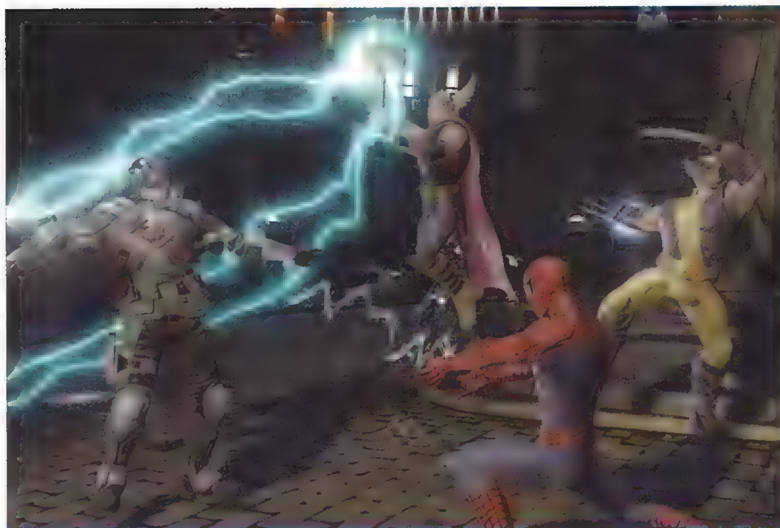
SAVONFOU



Sacrés gamins, il faut toujours qu'ils collent leurs saloperies sous les tables !



Décidément, le boulot d'hommes de main n'est pas de tout repos.



Enfant, je rêvais de devenir un super-héros. Voler au-dessus de gratte-ciel, courir plus vite que le son ou disposer d'un squelette indestructible et du pouvoir de régénération, autant d'aptitudes que je pensais mettre au service de ce qui me semblait la meilleure cause au monde : la mienne. Et si, aujourd'hui, je ne me balade pas en costume bariolé, je peux tout de même affirmer que j'ai accompli mon rêve.
À un détail près : je ne suis pas un héros, mais un super-vilain. Car, comme aiment à le dire Stan Lee (le père des super-héros modernes et de la société Marvel) et les membres les plus téméraires de la rédaction : « Qui œuvre pour son propre bien ne peut être un héros ! » Et c'est pourquoi j'ai toujours détesté les jeux d'action/RPG sous licence Marvel et édités par Activision. Non pas qu'ils soient mal pensés ou mal réalisés, mais il y est impossible d'incarner

# MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

- Genre : Action/RPG
- Éditeur : Activision
- Développeur : Viscarious Vision
- Sortie prévue : Q4 2009





Ce garde sait ce que ressent Savon lorsqu'il rend un mauvais texte.

un super-vilain. Encore un coup des bien-pensants de tout bord. Ce n'est malheureusement pas Marvel Ultimate Alliance 2 qui changera la donne, bien au contraire. Car, s'il ne semble pas avoir franchement évolué techniquement, ce nouvel épisode permettra de choisir les quatre membres de son équipe parmi 24 héros emblématiques de l'univers Marvel. De quoi déprimer le plus machiavélique des rédacteurs en chef.

## LE MAL NE PAIE PAS… LE BIEN NON PLUS

Ma seule consolation est que Marvel Ultimate Alliance 2 se base sur l'une des séries les plus emblématiques et les plus intéressantes de l'univers Marvel : Civil War. Pour faire court, les super-héros se retrouvent scindés en deux factions. La première, aux ordres du gouvernement, entend recenser et contrôler tous les supers (y compris les héros), tandis que la seconde prend le maquis pour défendre les libertés individuelles… Un scénario assez surprenant et franchement intéressant puisqu'il met Captain America dans la peau d'un traître (ce dernier ayant décidé de ne pas suivre les directives du gouvernement) et présente Iron Man en agent du totalitarisme. Et c'est peut-être ce qui sauvera Marvel Ultimate Alliance 2 à mes yeux. Car casser du super-héros avec d'autres super-héros est encore plus jouissif que de les exterminer avec un super-vilain. D'autant, que pour ce nouvel épisode, les développeurs ont eu l'idée d'autoriser la « fusion de pouvoirs » entre tous les personnages. Par exemple, le joueur pourra déclencher une tornade avec Thor et décider de l'enflammer grâce à la torche humaine pour un résultat dévastateur…
Reste à savoir si le scénario restera aussi extrême jusqu'au bout ou si le politiquement correct à l'américaine pointera le bout de son nez au dernier moment.

Death Pote

Une belle brochette de winners dégoulinants de bonnes intentions.



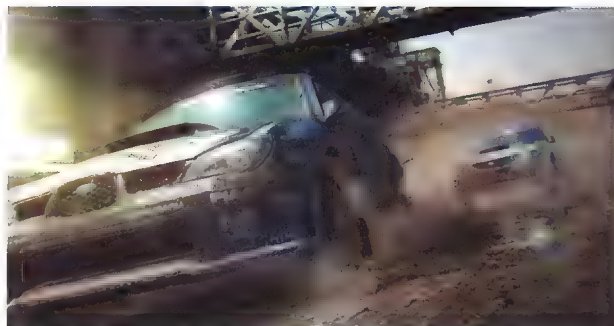
J e me croirais en hiver, tellement j'ai les joues rouges... À force de me prendre des claques, ça commence à faire des stigmates : après m'être fait du mal avec Prototype, c'est au tour de DIRT 2 de me faire souffrir et de m'écarteler la rétine. Direction Birmingham, Angleterre, pas très loin de la ville de Rugby où je m'efforce de ne pas verser une larme en pensant à un certain quart de finale de H Cup perdu le week-end précédent. Mais il est trop tôt pour pleurer, le jour se lève à peine sur la campagne anglaise quand le vigoureux chauffeur nous laisse devant la fameuse ferme de Codemasters, où les codeurs et les graphistes ont remplacé la volaille et le bétail.

Il ne fera pas bon se retrouver derrière un concurrent : vous serez rapidement aveuglé.

## Beau comme un dieu

DIRT deuxième du nom est toujours réalisé sous le EGO Engine, un outil maison qui envoie méchamment le petit bois, comme on a pu le voir dans GRID récemment. Et que rêver de mieux qu'un moteur performant pour réaliser un jeu de rallye ayant pour ambition d'envoyer les concurrents aux oubliettes ? On ne peut pas dire qu'ils soient très nombreux sur PC, certes, mais ce n'est pas la même affaire sur console. Et pour une fois que nous allons pouvoir

Les Subaru ont, comme d'habitude, le beau rôle.



bénéficier d'un code alléchant optimisé pour que ça pète sur ces sous-PC, on ne va pas bouder notre bonheur.
Ce nouvel épisode n'est pas vraiment une suite, mais plutôt un nouveau départ dans la carrière de cette saga qui en est à son septième épisode. Fini l'austérité du rallye à l'européenne, exit les délires d'otakus mécaniciens, DIRT 2 est résolument orienté sport extrême, avec des caisses ressemblant plus à du Fast & Furious qu'à du rallye traditionnel. Cela vous étonne peut-être, mais ça ne surprendra pas un Américain : le rallye est très prisé là-bas depuis que c'est devenu une discipline des X Games.

Genre : Dépoussiérant
Éditeur : Codemasters
Développeur : Codemasters/Royaume-Uni
Date de sortie : Septembre 2009

# COLIN MCRAE DIRT 2



## La race des champions

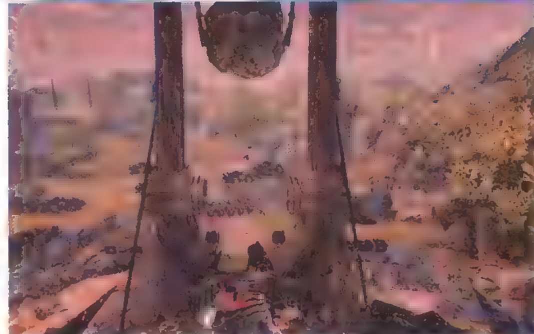
D'où un habillage graphique complètement différent : l'interface des menus se cache dans les divers éléments d'un mobile-home vous servant de lieu de repos entre deux courses. C'est bordélique mais c'est stylé et apporte plus de chaleur que d'habitude. Nous avons pu tester une alpha PC qui, franchement, nous a rassurés quant à la qualité du framerate. Certes, il manquait encore tout plein de détails, notamment au niveau des particules et de la gestion des décors mais compte tenu de ce que nous avons vu sur console et de la date de sortie, il n'y a aucune raison de paniquer. DIRT 2 risque même de devenir l'un des plus beaux jeux de course à poser les pneus sur nos machines... Ça sera en tout cas peut-être un des plus intéressants et plus variés, avec des modes de jeux affinés après deux ans d'écoute des joueurs. La prise en main, exigeante mais juste, s'en ressent : testé avec un volant Logitech (posé sur un fauteuil à vérins hydrauliques), on a méchamment l'impression de s'y croire. Et ça, c'est bon signe !

Styx

Un nouvel outil de modélisation des surfaces permet d'obtenir des pistes au revêtement varié.







# OVERLORD II

Je ne voulais pas me laisser aller à ce genre de clichés, mais ce serait mentir de dire que je n'y ai pas pensé. Et puis c'est vrai que Overlord accrédite largement ma thèse que les gens fument plein de drôles de choses au Pays-Bas. Ou alors, les développeurs de Triumph Studios sont tout simplement des gars super-marrants. Ah ouais, tiens, ça ne m'était pas venu à l'esprit ça... Mais peu importe, nous ne sommes pas là pour disserter sur les us et les coutumes des Hollandais de Triumph, mais pour parler de leur dernier titre, Overlord II, la suite de leur étonnant et drolatique Overlord donc, un jeu délicieux au carrefour des genres.

GENRE

ÉDITEUR

DÉVELOPPEUR

SORTIE PRÉVUE

Le premier chapitre donne le ton : on incarne un gosse encapuchonné dans un village qui sent bon la guirlande et les boules de Noël. Malheureusement, vous allez vite découvrir qu'il n'y a pas que des ondes positives dans cet ersatz de Rome antique. Les autres gosses du coin vous traitent de sorcière et vous balancent une pelletée de boules de neige dans la face. En bon futur Overlord, vous allez, bien entendu, réagir et montrer à tous ces gamins qu'ils auraient mieux fait de retourner jouer à la marelle. Vous devez alors explorer le village et chasser tous les gosses, en jouant de votre cervelet (pour activer un mécanisme, vous frayer un passage dans le décor) autant que de votre petite massue. Cela se passe d'ailleurs souvent comme ça chez Overlord : une prospection minutieuse des environnements (un chapitre correspond à un environnement), ponctuée par des phases de remue-méninges et de gestion de troupes à la « Pikmin ». À cela près que les troupes en question sont des créatures complètement allumées aux faux airs de Gremlins...

Ah ! Les larbins ! Les fameux larbins ! Y a rien de mieux pour faire le sale boulot ! Il en existe de quatre sortes : les Marrons, spécialisés dans la castagne, les Rouges, un poil pyromanes, les Verts, vicieux et insensibles aux poisons en tout genre et les Bleus, capables de réanimer leurs congénères. Pour progresser dans le décor et les chapitres, il faudra, bien entendu, utiliser leurs capacités à bon escient et au bon moment. Mais aucune nouveauté à ce niveau-là cependant, tout fonctionne exactement comme dans le premier opus. Et comme dans ce dernier également, ce sont bien ces ravissantes petites choses qui font tout le sel du périple, notamment grâce à des animations toujours aussi savoureuses : ils se déguisent et s'arment avec tout ce qu'ils trouvent par terre, s'agitent comme

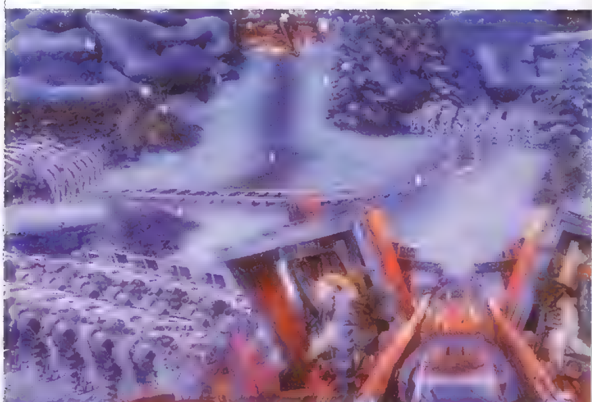




des furieux quand vous ne bougez plus, imitent les habitants apeurés après avoir mis à sac leurs maisons… Si leurs possibilités n'ont pas été révolutionnées (on notera juste qu'ils peuvent dorénavant se servir de montures pour être plus efficaces), ils font toujours autant sourire, et c'est bien le principal.

### Bien ou bien ? Ou très bien ?

Si cette version (terminée à 80 %) donne un large aperçu des nouvelles contrées et de la mécanique générale, l'absence des intermèdes entre les chapitres (où on pouvait notamment améliorer les armes et les équipements de notre perso), l'impossibilité de se faire une idée précise du scénario (signé Rhianna Pratchett tout de même) et les lacunes techniques (encore pas mal de petits bugs) ne nous permettent pas de donner un avis tranché sur ce second opus. Impossible de dire si les problèmes de visibilité (quand on prend le contrôle des larbins pour atteindre un point inaccessible à l'Overlord par exemple) ou de pathfinding seront totalement gommés. Impossible aussi de dire si la mini-carte (indispensable, mais pas très claire) sera mieux foutue sur la version finale. Impossible, enfin, de dire si Overlord II dépassera le stade de l'humour potache et gentillet pour baigner dans le foldingue et le politiquement incorrect. Impossible de savoir, en gros, si Overlord II n'est qu'un bon Overlord 1.5 ou un vrai Overlord II génial qui va donner envie à Savonfou de faire des petits larbins avec sa copine. Verdict le mois prochain grâce à une belle version toute finie. Du moins, on l'espère.







Ouvre-moi, je te jure je suis vraiment dans la merde !

# PROTOTYPE

**GENRE**
[illegible]

**ÉDITEUR**
Activision Blizzard

**DÉVELOPPEUR**
[illegible]

**SORTIE PRÉVUE**
Juin 2009

Trois ans que l'on nous en parle, trois ans qu'il nous allume, trois ans qu'il n'en finit pas de faire monter un buzz colossal autour de sa petite personne… Prototype, de prime abord, tiendrait plus du vaporware que du projet sérieux. Le parcours cahoteux de Radical Entertainement a de quoi faire frissonner : ancienne propriété de Vivendi, cantonné à des jeux sous licence de seconde partie de tableau, le studio canadien devait, comme on dit méchamment dans les bulletins scolaires, faire ses preuves. L'élève est prometteur, mais poissard : ses quelques éclairs de génie passent mal auprès du public et de la critique, citons notamment Hulk : Ultimate Destruction qui n'avait rencontré qu'un mépris poli. Une injustice pour ce beat them all survitaminé qui, hélas, n'avait même pas été converti sur PC. Prototype, au départ, était un projet sous licence, mais le détenteur de l'IP aurait finalement reculé devant l'audace – et la violence – du contenu. Une anecdote qui fait encore sourire Kelly Zmak, boss de Radical, que nous avons rencontré lors de sa tournée européenne de promotion pour Prototype. L'archétype de l'homme heureux, Kelly : il passe ses journées à distribuer des baffes aux journalistes par build interposée. Prototype coupe le souffle, fait saigner la rétine et décroche la mâchoire du plus blasé des gamers en quelques secondes. Une semaine plus tard, les images me hantent toujours et je continue de soigner mes maxillaires au Synthol… Sans compter la tenace envie d'y jouer qui me taraude le cervelet et l'affadissement qui frappe tous les titres qui faisaient ma joie au quotidien. Ne vous approchez pas trop des vidéos de Prototype, elles nuisent gravement à votre santé ludique.



Pose ton pamplemousse sinon je saute ! Je blague pas !



## Destroy All Humans

Malheureusement pour les autres jeux d'action, Prototype n'est pas seulement une starlette super bien gaulée capable de danser comme une strip-teaseuse énamourée. Prototype pense, il agit et interpelle, bien qu'il faille un petit moment avant de s'en apercevoir, subjugué que l'on est par sa plastique de dingue. Le moteur 3D maison de Radical n'a pas d'équivalent à l'heure actuelle et renvoie à leurs pénates les autres jeux en monde ouvert. Le New York proposé ici est certainement la plus belle modélisation jamais faite de cette ville et l'on reconnaît aisément ses immeubles les plus célèbres. C'est beau, New York, enfin du moins au début du jeu, avant que le cataclysme ne frappe. Ce cataclysme, c'est vous, ou plutôt Alex Mercer. Le scénario de Prototype s'inscrit dans l'air du temps, avec son virus mystérieux qui



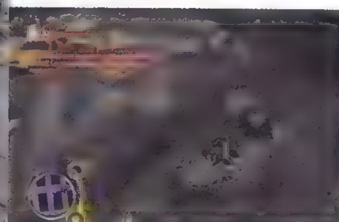
frappe la ville et qui la met en quarantaine. Les New-Yorkais tombent comme des mouches, les morgues sont saturées et les légistes ne comptent plus leurs heures supplémentaires. Alex se réveille sous la froide caresse d'un bistouri : pas du tout mort sans être complètement vivant, le jeune homme a survécu à la pandémie. Et a gagné au passage quelques tentacules, une musculature inhumaine et une endurance lui permettant de tenir tête à des obus de char d'assaut. Alex est devenu amnésique et furieux, ce qui peut se comprendre lorsque l'on voit sa dégaine, à mi-chemin entre Spawn, The Darkness et Venom. Une vraie tronche d'anti-héros, un rôle qu'il assume totalement : il ne reste plus grand-chose d'humain chez Alex, hormis l'envie de se venger. Depuis la catastrophe, la ville de New-York est passée sous contrôle militaire et quelque chose lui suggère que les bidasses ne sont pas étrangers à cela…

### *I love New York*

Prototype n'est pas qu'un jeu d'action à la prise en main parfaite où l'on peut escalader toutes les surfaces, planer sur des centaines de mètres ou réduire en charpie un char d'assaut avec ses poings. C'est bien plus fin que cela. En proposant un scénario astucieusement charpenté, le jeu utilise des processus narratifs bien plus complexes que ce que l'on attendait. Si le story telling n'est pas votre fort, rien ne vous empêche de vous la jouer comme un fauve déchaîné et de dézinguer tout ce qui bouge… Mais si vous voulez comprendre les dessous de l'histoire, vous vous intéresserez d'un peu plus près aux personnages secondaires qui aiguillent, ou entravent, votre progression. Votre sœur, journaliste, vous fournira des indices vous rapprochant des responsables.
The Specialist, lui, essaiera de vous éliminer par tous les moyens, et Dieu sait s'il a le bras long… Pour récolter de nouveaux éléments d'enquête, Alex devra absorber des « nodes » de mémoire : en clair, il va devoir bouffer des humains pour s'approprier leurs souvenirs et dérouler le fil des événements. Retrouver ces témoins-clés s'apparente à chercher une aiguille dans une botte de foin, vu l'immensité de la ville, sans compter que ce n'est pas très évident de progresser lorsque l'on a l'US Army aux fesses. Sans compter aussi des packs de mutants, un peu plus dégénérés que vous, mais tout aussi dangereux, qui se feraient volontiers un en-cas avec votre fessier. Qu'importe, vous savez vous battre, votre nouveau corps est une arme de contact à la puissance inouïe. Et si jamais les choses dégénèrent à longue portée, rien ne vous empêche de ramasser une mitrailleuse ou un lance-roquettes, ou de vous servir d'un soldat encore vivant comme d'un projectile (ou de snack si jamais vous avez un petit creux). Prévu pour juin, Prototype est plus que guetté dans nos colonnes. Verdict dans le prochain numéro.





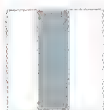


En temps de crise, mieux vaut dégoter soi-même ses primes de départ !



L'image est belle, mais le saut a l'air court... Y a pas un Game Over après ça ?

GENRE
Plateforme féerique
ÉDITEUR
Nobilis
DÉVELOPPEUR
Frozenbyte/Finlande
SORTIE PRÉVUE
Juin 2009

l était une fois, en une contrée fort fort lointaine, un royaume. Son monarque était bon, ses femmes étaient belles et ses hommes braves. Hélas, un matin tragique, le vieux roi rendit son dernier soupir et sa majestueuse cité sombra dans le chaos. Le pouvoir vaquant aveugla nombre de sujets, et chaque matin voyait se lever un nouveau roi qui mourrait avant la fin du jour. Mais à l'ombre de ces misérables complots triviaux s'élevait un m… Bon ça va ! Pour coller au mieux à l'ambiance du jeu, je me suis dit qu'un texte façon conte de fée serait la meilleure option possible mais il faut se rendre à l'évidence : quiconque prétend connaître la nature humaine aurait pu écrire ça. Trine, c'est avant tout l'histoire d'un roi anonyme qui calanche – sans doute étouffé en avalant un os de pauvre comme tous les bourgeois. Ensuite, faute de successeur, tout part à vau-l'eau. Les ex-braves sujets libérés de toute autorité pillent et tabassent joyeusement leur voisin, voire quand ils sont plus futés ou inconscients que la moyenne, complotent dans leur coin, tentent l'inévitable coup d'État et se font poignarder par un complice. Misanthrope, moi ? Non, je bosse juste avec un Savonfou si poli que je crois à chaque instant qu'il s'apprête à m'occire…



Sérieusement, mais [illegible], on ne se croirait pas à l'Académie de l'invisible là ?

# TRINE

## Enchanteur

Pardon je m'égare, j'aurais dû rester sur ma première idée de conte de fée parce que « féerique » est le seul adjectif capable de rendre justice à ce petit bijou que l'on nomme Trine. En effet, son histoire est naïve mais pleinement assumée. Ainsi au début de cette preview, un narrateur à la voix grave nous accueille d'un chaleureux « Once upon a time » qui donne toute son ampleur féerique à l'intrigue de Trine. Pour parfaire le tableau, le jeu s'ouvre sur un décor fait de magie, de rouages et de forêts luxuriantes. Qu'on se le dise : Trine n'est peut-être pas un jeu triple A, mais sa réalisation de grande classe respire le travail inspiré. Après le très oldschool hack'n slash Shadowgrounds, les Finlandais de Frozenbyte s'attaquent à un genre tombé depuis longtemps en désuétude : la plateforme. L'aventure elle-même débute par la rencontre insolite de trois personnages. Le premier d'entre eux, baptisé Zoya « la furtive », est une voleuse qui s'est mise en tête de taper deux ou trois bricoles dans les caisses royales à l'aide de son arc et de son grappin. Le second est un mage apeuré, qui de la plus haute tour du château a vu se lever une armée de morts. Pas des morts sympas coiffés de bandanas à la Michael Jackson, non. Nous parlons ici de vrais méchants à l'air patibulaire qui marchent droit vers le palais, et causent tant de remue-



ménage dans la salle des coffres qu'ils alertent un stupide garde pataud qui se trouve être le troisième et dernier protagoniste de notre histoire. Soudain par une incroyable facilité de scénario, tout ce petit monde se retrouve à poser la main sur la relique magique du Trine et PAF ! En plus d'être menacés par une armée mort-vivante, voilà nos héros maudits.



La chirurgie dentaire ? Un art de musse !

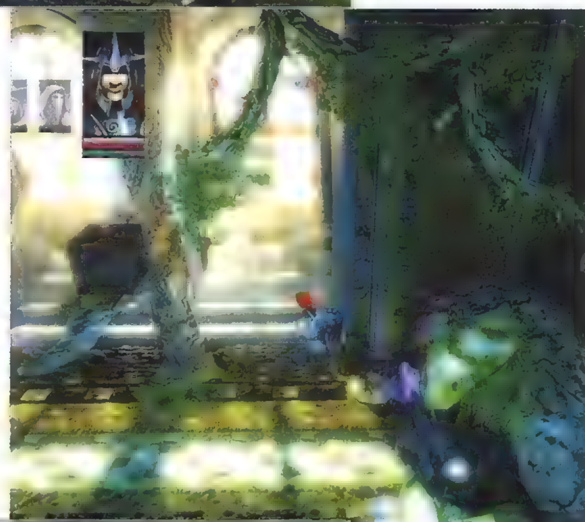
## Trio de choc et de chic

Parfois, les malédictions ont bon dos. Ici par exemple, cette malédiction est prétexte à pouvoir basculer d'un personnage à un autre à tout moment. Parce que, bon, je vous dis comme ça que Trine est un jeu de plateforme, mais de l'aveu même de ses développeurs, il s'inspire librement du bon vieux Lost Vikings de Blizzard, dans lequel trois vikings devaient conjuguer leurs efforts pour résoudre les divers tableaux de l'aventure. Attendez-vous donc à pas mal de puzzles. Comment ouvrir telle porte ? Par où contourner la rivière ? Comment faire se déplacer le chariot rouillé ? Tels sont les problèmes que vous aurez à résoudre. Ensuite, à vous de choisir votre stratégie. Par exemple, si le guerrier ne peut que cogner comme un sourd, votre agile voleuse est capable de se battre à distance et d'accrocher son grappin sur toutes les surfaces en bois. Mais la palme revient au mage qui, outre le fait de matérialiser des cubes au pied d'un mur trop haut ou directement dans la tronche d'un ennemi, peut faire léviter tout et n'importe quoi. Cela dit, de ce que nous avons vu, Trine mise surtout l'action. En clair, vous pouvez terminer n'importe quel niveau avec n'importe quel personnage, à condition de faire l'impasse sur les bonus cachés qui pour le coup vont demander une exploration des lieux plus minutieuse.

## Bientôt sur vos écrans !

Eh bien, eh bien… je pense avoir fait le tour de la question Trine. Du moins, je pense avoir fait le tour de ce que les deux premiers niveaux du jeu avaient à m'apprendre. Alors bien sûr cette preview était vraiment trop maigre pour qu'on s'en fasse un avis très fiable, mais sans être un blockbuster, Trine semble être un petit jeu plein de talent. Vous voyez le truc ? Genre joli avec une bonne ambiance et du répondant sous le clavier. Maintenant, Lecteur (je passe en adresse directe pour donner une force tragique à mes mots), sachez que lors de sa sortie en juin, le soft devrait bénéficier de modes de difficulté variables, d'un petit côté RPG avec apprentissage de sorts, d'un mode multi et de plein d'autres trucs qu'on est toujours très fier de nous annoncer dans l'espoir que l'on se tape sur les cuisses d'étonnement (« Génial ! »). Dans l'absolu, gardons les pieds sur terre. Je ne demande pas la lune : messieurs de Frozenbyte, sortez-moi le puzzle game plateforme que j'ai essayé, cela sera déjà beaucoup.

*Lucky*







Thriller ! Thriller ! Hahou !

TRINE

BETA VERSION





La mairie de Hill... pardon, Sunset Valley.



Oh, là, là ! Qu'est-ce qu'on s'amuse !

# LES SIMS 3

**GENRE**
On ira tous au paradis

**ÉDITEUR**
Electronic Arts

**DÉVELOPPEUR**
Electronic Arts/États-Unis

**SORTIE PRÉVUE**
Juin 2009

Vous évitez de lire les journaux depuis les premiers jours de la crise économique ? Vous fuyez le cinéma de peur de vous tromper de salle et de revivre l'expérience traumatisante d'un film des frères Dardenne ? La télé est débranchée depuis qu'on a remis un micro dans les mains de Patrick Sabatier ? Vous avez perdu deux dixièmes à chaque œil à force de shooter des ennemis bruns sur fond gris, et vice-versa ? Vu que Disneyland est de toute façon rempli d'insupportables mioches qui vous pourrissent Star Tour, autant taper dans le lourd niveau bonne humeur : Les Sims 3. Ils débarquent bientôt et ils pètent la forme. Bienvenue dans un monde où les voisins se saluent en souriant, où l'on trouve du boulot en ouvrant le journal, où les gentils fantômes vous tapent la causette et où la femme de ménage met des jupes plus courtes que celles de Britney Spears.

Oui, je sais, vieux, c'est moche.



### Seul, seul !

Dix-huit heures, vendredi soir, j'enfourne la galette des Sims 3 dans mon PC, envoie Madame chez sa mère et coupe le téléphone. Pas question qu'on vienne me déranger dans la découverte du joli quartier de Sunset Valley. Après une semaine pareille, j'ai mérité mon week-end de détente au paradis des poupées joyeuses ! Le temps de me faire un café pendant l'installation de cette version bêta et c'est la claque : couleurs chatoyantes, soleil éblouissant (et dont la position est gérée de l'aube au crépuscule, excusez du peu), mer bleue aux vagues douces et petits chants d'oiseaux se perdant dans le murmure du vent... L'ambiance détone par rapport à la production vidéoludique actuelle, c'est le moins que l'on puisse dire. Je choisis une belle maison sur la colline et deuxième surprise : les temps de chargement n'ont rien à voir avec Les Sims 2, où l'on avait le loisir d'aller se mitonner une blanquette de veau quand nos personnages quittaient le nid pour aller se promener en centre-ville. D'un coup de molette, je peux m'en aller compter les taches de rousseur de l'ado de la maison ; d'un autre, j'ai une vue imprenable sur tout le quartier. Si le passage des Sims 1 aux Sims 2 avait amené la 3D, celui-ci n'en est pas moins important et libère le gameplay en faisant

de tout le quartier, un espace jouable. Aller claquer la bise au voisin qui rentre de sa journée de travail sur le trottoir d'en face, envoyer le petit dernier à la bibliothèque sur son vélo, ou emporter un pique-nique pour une journée en famille au lac : tout se fait de manière très naturelle, sans temps de chargement et presque sans saccades. Le quartier tout entier vit à son rythme, et je prends un curieux plaisir à suivre un joyeux retraité faire ses emplettes, jouer aux échecs dans le parc et taquiner la truite au bord de la rivière. Si le style graphique reste dans la même veine que les Sims 2, loin du photoréalisme et avec un sérieux penchant pour le « cartoon », le moteur a été entièrement revu et amène une autre grande nouveauté : le créateur de style.

### D&CO

Plus besoin de passer des heures à écumer la Toile à la recherche de ce petit collant léopard tant convoité qu'un autre fan au mauvais goût aurait commis. Qu'il s'agisse de meubles, de décorations, de vêtements ou de parties du corps, le jeu permet de tout découper et de recolorer à sa guise : mèches blondes sur brushing bleu, canapé rose aux accoudoirs verts, tout est permis et quiconque a un meilleur œil que moi pourra créer un bien joli intérieur coordonné. L'immense communauté bâtie autour du partage de contenu perso risque d'en prendre un coup, d'autant plus que les développeurs ont mis en place une plate-forme intégrée au jeu pour distribuer et télécharger tout ça. Il faut voir si les créations de « meshs » (les modèles 3D des éléments du jeu) seront possibles, mais il paraît peu probable que les développeurs barrent tout accès à un des éléments phares du succès de leur bébé. Enfin, dernier gros changement et non des moindres, la personnalité du Sim pourra être beaucoup plus fine grâce à une multitude de traits de caractère différents (végétarien, passionné de cinéma, allergique aux enfants ou fainéant de première). Il aura enfin un vrai libre arbitre et ne s'endormira pas comme un couillon sur le trottoir quand vous regarderez ailleurs. Cela tombe bien puisque, pour la première fois dans la série, les personnages que vous ne contrôlez pas continuent de vivre leur petite vie.

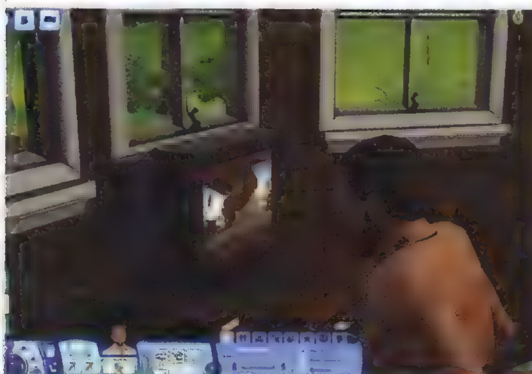

Mince, j'ai laissé les enfants à l'école !

### Sans alcool, la fête est plus folle

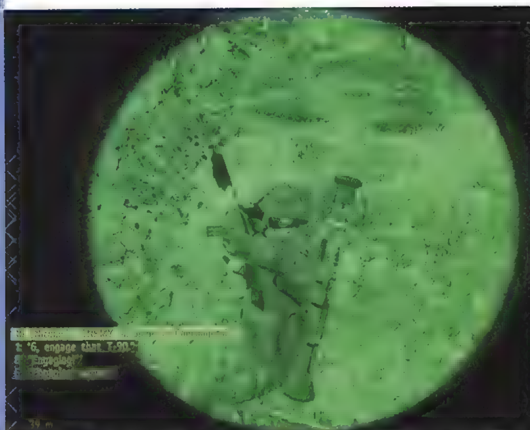
Ne nous leurrons pas : même avec tous ces changements, les Sims restent les Sims et si vous n'avez pas accroché aux épisodes précédents, il y a peu de chances que celui-ci vous colle à votre fauteuil. Bien que nettement plus beau, plus fluide – le jeu tourne sans rougir sur une machine d'il y a deux ans, contrairement à son obèse prédécesseur – plus riche, plus profond et lavant plus blanc que blanc, la mécanique de base reste identique. Il vaudra donc mieux aimer torcher des bambins ou s'éclater à créer des demeures de rêve avec piscine et limousine. Electronic Arts n'a pas franchement pris de gros risques et n'a visiblement pas envisagé une seule seconde d'aller chercher de nouveaux joueurs en proposant plein de choses inédites. Dommage, mais malgré tout compréhensible au vu des ventes colossales engendrées par les précédents opus et leur kyrielle d'extensions.

*Yavin*


Elle n'est pas belle, la vie ?


Eh, moi aussi, je veux jouer à un vrai jeu !





Opération de nuit. Les obstacles comme les petites barrières peuvent être enjambés.



L'I.A. est loin d'être ridicule et prend garde aux routes et aux découverts. Un véritable progrès.




Le terrain de jeu est immense (près de 250 km²) et entièrement explorable.

# ARMED ASSAULT 2

GENRE
Simulateur de mort par balles
ÉDITEUR
505 Games
DÉVELOPPEUR
Bohemia Int. Studio (BIS)/ République tchèque
SORTIE PRÉVUE
2009

Un café délicat, un vin millésimé… certains bonheurs se partagent avec plaisir entre connaisseurs. Là où le néophyte fera la grimace ou passera son chemin, d'autres s'attarderont et y prendront goût. Armed Assault, successeur d'Operation Flashpoint, fait partie de ces plaisirs exigeants. Donc forcément, quand ArmA 2 se dévoile dans une coquette preview, les vieux automatismes reviennent au galop : on cire ses rangers pour crapahuter en toute liberté sur un terrain gigantesque, on démonte et remonte minutieusement son arme parce qu'il n'y aura jamais de seconde chance, de respawn ou de régénération quelconque. Et, pour finir, à la lueur d'une torche faiblarde sous la tente kaki, on potasse un nombre considérable de manuels abscons pour ne pas être ridicule une fois aux commandes de la cinquantaine de véhicules pilotables, blindés divers et aéronefs dernier cri. Fin paré, c'est l'équipe Razor qui nous tend les bras, un commando d'élite tout droit issu du corps des Marines, des types virils qui lancent des vannes en se préparant à faire sauter un centre de communication derrière les lignes adverses. Cooper, le héros (donc vous, sinon ce serait moins drôle), est le petit dernier, le bleu. Pour fêter son arrivée, on confie à ses mains obéissantes le désignateur laser, appareil électronique qui désignera l'antenne radio ennemie à la vindicte d'une frappe balistique plus ou moins chirurgicale. Hé oui, on est comme ça chez les Marines, on ne pose pas de question. D'autant que ces satanés Rouges sont de retour : il s'agit en effet de porter secours au gouvernement démocratique de Chernarus, charmante contrée située quelque part à l'est de Washington et récemment mise en coupe par une junte militaire pro-communiste. Mais lorsque Cooper s'aperçoit que l'objectif à détruire est situé au beau milieu d'un hameau dont les habitants ont été pris en otage, les ennuis commencent. Et l'aventure aussi.



## Choix moraux, choix tactiques

Bombardera, bombardera pas ? Il fait nuit, le commando a silencieusement investi le petit village de Pita. Vision nocturne granuleuse, effets d'éblouissement. Les partenaires de Cooper se postent et observent avant de franchir un espace découvert, s'abritent autant que possible derrière les murets, sautent prestement les petits obstacles rencontrés avant de se tapir à nouveau dans l'ombre. Le chef donne ses ordres à la voix et au geste, le groupe s'est déployé avec assurance. Notre héros, quant à lui, se pose des questions. Et le joueur aussi,



Les cockpits sont détaillés et fonctionnels. Le modèle de vol est, en revanche, largement simplifié.

forcément. Se simplifier la vie et tout raser ou secourir les civils et obtenir de précieux renseignements ? L'emplacement d'un charnier, un otage maltraité dans une habitation à proximité, un camion mystérieux au sud du village… Autant d'éléments à découvrir, sortes de missions annexes qui serviront également vos objectifs initiaux. Ce parti pris original, qui laisse le joueur orienter régulièrement la mission dans un sens ou dans l'autre insuffle à ArmA 2 un dynamisme bienvenu, loin des objectifs beaucoup plus scolaires de ses prédécesseurs. Il semblerait d'ailleurs que cette interactivité revue à la hausse ait été l'un des axes de développement principaux : une vie ambiante, avec des animaux sauvages et domestiques qui réagissent à la présence humaine, des combats plus intéressants, avec la possibilité d'incarner à tout moment n'importe lequel des quatre membres de l'équipe et d'administrer à un camarade blessé des premiers soins temporaires. Le système de santé revu et corrigé, qui prend toujours en compte la localisation des impacts et l'essoufflement du tireur, mais aussi, à présent, les états de choc et l'immobilisation qui amèneront vos coéquipiers à vous traîner à l'abri ou à vous porter sur leurs épaules.




Certaines villes sont très étendues et permettent un combat urbain intensif et réaliste.




Comme dans toute simulation d'infanterie qui se respecte, l'apprentissage est primordial.

## De la sueur et des larmes

Ces nouveautés ne sont pas anecdotiques et révèlent un aspect particulièrement intéressant de la série développée par Bohemia Interactive Studio. En effet, malgré une certaine forme d'élitisme, celle-ci a fédéré un noyau dur de passionnés exigeants au cours des années et le dialogue qui s'est instauré a visiblement porté ses fruits tant les lacunes comblées sont nombreuses. Certes, les mauvaises langues diront probablement qu'ArmA 2 semble se présenter comme le jeu qu'aurait dû être ArmA à l'origine, mais on ne peut que saluer l'effort de l'équipe de développement. Le style « simulation d'infanterie » demeure, ainsi qu'une certaine patte graphique, mais l'on remarque immédiatement des textures beaucoup plus fines, une végétation plus dense, une animation complètement repensée, une intelligence artificielle profondément améliorée et de nombreux ajouts qui, de détail en détail, élaborent au final un environnement original et immersif. Cerise sur le gâteau, la stabilité apparente de cette preview laisse également présager – croisons les doigts – un produit final moins buggé que ne le furent Flashpoint et ArmA en leur temps. Reste la question de la difficulté. Malgré trois niveaux de paramétrage et de nombreuses options personnalisables, Armed Assault 2 sera sans aucun doute la cause d'un grand nombre de hurlements, de souris volant contre les murs, de claviers en miettes et de calvities précoces. Un système de jeu qui reste donc sans concession, abrupt, comme un ultime message adressé aux fans. Oui, Armed Assault est de retour, et non, il ne s'est pas vulgarisé. Le plaisir, ça se mérite !

**Elgarion**





# SUPERSTARS V8 RACING

GENRE
Forza italien
ÉDITEUR
Codemasters
DÉVELOPPEUR
Milestone/Italie
SORTIE PRÉVUE
Juin 2009

Dans la famille « jeu de course sous licence exotique », je demande le petit dernier, Superstars V8 Racing. Basé sur une compétition rencontrant un bon petit succès en Italie (à noter que le concept se décline également en Australie), ce jeu de course nous fait piloter des voitures de série méchamment tunées sur des circuits pour la plupart peu connus, mais au tracé intéressant. Hep, ne partez pas ! Ici, voiture de série tunée ne signifie pas Golf GTI ou BMW de Jacky du Pas-de-Calais : les modèles employés sont tous de gros V8, pas exactement le genre de caisse que tout un chacun voit traîner dans les rues… On parle ici de BMW M5, de Cadillac CTS-V, de Chrysler C-300, de Mercedes AMG C-63 ou de Jaguar S-Type, soit de grosses cocottes de plus de 2 tonnes, soufflant les flammes de l'enfer. Le coût des caisses et de la préparation ne démocratise pas vraiment cette compétition, la réservant à des écuries plutôt huppées et à des pilotes talentueux : la plupart des compétiteurs ont déjà beaucoup roulé, offrant un championnat intense. On y retrouve d'ailleurs Gianni Morbidelli, ancien pilote de Formule 1 de Ferrari. Il y a donc du beau monde sur le paddock. Ça ne va pas être simple de grimper sur le podium !

Licence oblige, les caisses sont modélisées au sticker kikoolol près.





Le compte à rebours avant les courses trahit les intentions arcade.

### Bouton magique

Superstars est développé par le studio Milestone, le même qui nous avait ravis il y a quelques années avec Screamer Rally et Superbike. Un bon gage de qualité, nous n'avons aucun doute là-dessus : la version démo que nous avons essayée dans les locaux de Codemasters ne nous a pas fait grimacer… pas plus qu'elle nous a fait sauter de joie. Le titre se situant dans la moyenne graphique. Les voitures sont très convenablement modélisées, mais la sensation de vitesse, tout comme les effets de particules ou de déformation, nous ont semblé encore un peu light… On est assez loin de GRID ! La prise en main des voitures s'avère conventionnelle, le jeu se voulant un mix d'arcade mâtiné d'un zeste de simu, comprenez par là qu'il est possible de désactiver les assistances pour rendre le pilotage un peu plus viril. De base, les voitures sont assez sous-vireuses : mes premiers tours de piste ont été bucoliques… Faut dire qu'elles pèsent et que ma sale habitude de conduire comme si j'étais dans une WRC n'aide pas. Dans la configuration d'origine, l'intelligence artificielle des adversaires n'est pas vraiment excitante : le jeu devient en revanche beaucoup plus fun lorsqu'elle est réglée sur le curseur maximal. Dommage que l'on ne puisse pas faire pareil dans la vraie vie : imaginez un bouton magique qui fasse comprendre aux députés qu'Hadopi, c'est nul… Je m'égare et avant de me perdre pour de bon, je signale que le jeu sera vendu 30 euros. Des prix raisonnables, voilà une vraie bonne idée pour stopper le piratage !

**Styx**







On use et l'on abuse du motion blur pour donner une sensation de vitesse.

Les lecteurs extraordinairement géniaux qui nous lisent depuis un petit bout de temps connaissent sans doute mon goût immodéré pour Virtua Tennis 3. Tous les matins en me rasant d'ailleurs, je me remémore encore ces duels épiques contre Cyd, une part de pizza froide dans la main droite, un pad dernier cri dans la gauche, à essayer de gagner un de ces échanges interminables dont nous avions le secret. Mais excusez-moi, nous ne sommes pas là pour parler de ma vie, même si j'aurais aimé vous raconter comment je suis venu à bout de trois loubards avec un cure-dents et une rondelle de citron hier soir en sortant du cabaret de la Loutre Nacrée dans le XVIII^e arrondissement.







GENRE

ÉDITEUR

DÉVELOPPEUR

SORTIE PRÉVUE

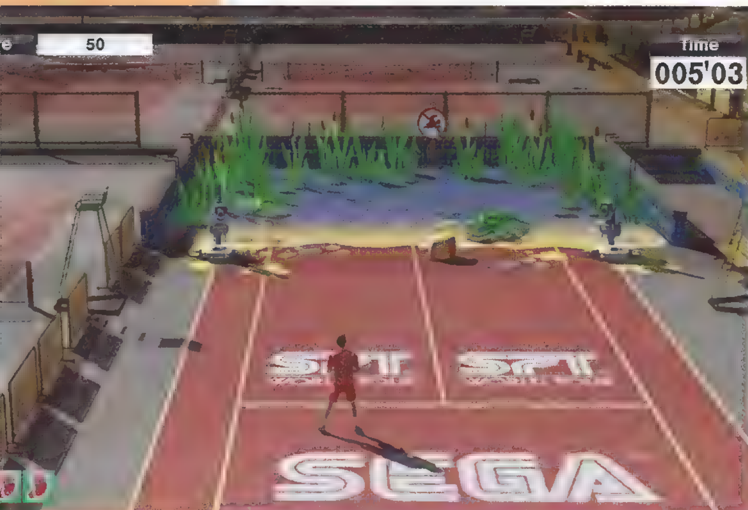
# VIRTUA TENNIS 2009

Cela risque de décevoir (moi le premier) : Virtua Tennis 2009 n'est qu'une grosse mise à jour de Virtua Tennis 3, dispo depuis deux mois… euh non, deux ans ! Quoi ? Deux ans ?!? Ouais bon, rien de véritablement choquant dans le fond (la gamme Sport de chez EA pratique cette politique depuis une décennie), mais le fan méritait sans doute un projet un peu plus ambitieux. Il n'y a aucune amélioration conséquente au niveau du gameplay, par exemple. Tout juste on notera la disparition des plongeons, remplacés par un petit trébuchement très BCBG (ça salit moins les fringues, en plus). Virtua Tennis 2009 reste néanmoins très agréable à jouer et jouit des mêmes qualités que son aîné : une prise en main immédiate, des échanges spectaculaires et une vraie profondeur de jeu malgré tout. A priori, pas de changements prévus non plus concernant les graphismes qui, malheureusement, n'impressionnent plus (« mais alors plus du tout », me souffle-t-on dans le dos)





Comme vous vous y attendiez, les nouveautés se planquent toutes du côté du contenu. La nouvelle mouture se pare en effet de nouveaux athlètes dont Novak Djokovic, Andy Murray ou la très sexy Ana Ivanovic. Sans oublier les incontournables du premier opus (un peu meilleurs ici, heureusement) que sont Federer et Nadal. On regrettera en revanche que Sega ne possède toujours pas les licences des grands tournois. Jouer sur la terre battue de « Paris », ça me fait plus penser aux courts municipaux de la Porte de Clignancourt qu'à Roland Garros. Autre connerie (le fan est exigeant et aigri) : comment se fait-il que la version PC n'ait toujours pas droit à un multi en ligne, comme ses consœurs consoles ? Il aurait suffi de ça et d'un gros coup de polish graphique pour faire de VT 2009 PC un indispensable. Dans cet état, on doute un peu. Verdict le mois prochain.




Au menu du présent volet, une foule de nouveaux mini-jeux un peu pourris. Joie !

La qualité d'un jeu n'est pas exclusivement liée aux moyens pécuniaires ou humains détenus par le studio qui le produit. Quoi ? Je balance des banalités gratuites ? Certes, mais il est bon de se le rappeler et de leur rappeler, à ces indépendants talentueux, que nous parlerons aussi de leurs titres, pourvu qu'ils en vaillent le coup. Libéré des contraintes que pourrait imposer un éditeur à son studio, le studio indépendant peut laisser libre cours au plus improbable des concepts, pour des résultats (parfois) géniaux. J'en veux pour preuve les trois phénomènes du mois : The Path, titre ô combien énigmatique nous venant de Belgique ; Zeno Clash, un jeu de baston chilien totalement burlesque et Braid, œuvre excellentissime née des mains… d'un seul homme ! Trois voyages oniriques pour presque moitié moins qu'un jeu normal, ça ne se rate pas !

Sundin



## JEU DU MOIS
# BRAID

**Éditeur** Number None Inc.
**Développeur** Jonathan Blow/États-Unis

Cet homme-là est comme vous et moi. Il a deux mains, vingt doigts (avec ceux des pieds), deux jambes, deux bras, deux yeux, deux testicules, une bouche, un nez, deux genoux, deux sourcils, deux joues, deux tibias, deux oreilles et un gros cerveau qui tourne à plein régime. Mais Jonathan Blow a un petit truc en plus (que moi du moins) : il possède aussi un immense talent pour créer du jeu vidéo, à l'image de son petit Braid, œuvre sublimissime, disponible depuis peu sur nos machines, et à consommer sans modération !

## Liberté d'expression




Plutôt que de risquer l'indigestion en partant à la chasse aux œufs, j'ai préféré partir chasser les jeux. Le résultat : un tableau de chasse où les titres les plus indigestes se tirent la bourre pour savoir qui me rendra malade. Heureusement, Demigod était là pour me faire patienter jusqu'au mois prochain et la version finale de Prototype.

**Le jeu du moment**
Demigod
**Le jeu attendu**
Prototype




Non content d'avoir éclaté mes confrères européens à StarCraft II lors de mon passage dans les locaux de Blizzard, je me suis refait quelques parties de StarCraft sur Bnet. Avec le recul et une dizaine de roustes d'affilée, j'aurais peut-être pas dû. Dire que j'ai failli me faire tatouer GOSU sur le bras en sortant du studio américain…

**Le jeu du moment**
StarCraft
**Le jeu attendu**
StarCraft II

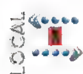



L'audace est morte. Je l'ai appris en découvrant le très subversif groupe Facebook « Vive la paix ». Alors dictateurs et terroristes, assassins et marchands d'esclaves, je vous le dis : tremblez dans vos moites T-shirts en coton ! Un jour nouveau se lève ! Un jour où la mièvrerie aura raison de VOUS ! Nous ne voulons pas de méchants en ce monde ! Vous comprenez ?! Vive la paix !

**Le jeu du moment**
World of Warcraft
**Le jeu attendu**
Diablo III

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.




Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.




Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.




Au secours ! Nécessite une très grosse configuration




Stop Doublage pourri




Jeu majeur et indispensable

**0** Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

## ACTION/TACTIQUE

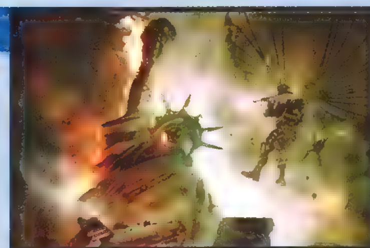


**Left 4 Dead**
Turtle Rock Studios/Valve Software

**BioShock**
2K Games/Irrational games

**Crysis Warhead**
Crytek Studios/Electronic Arts

## STRATÉGIE



**World in Conflict**
Massive Entertainment/Sierra

**WarCraft III + Frozen Throne + DotA**
Blizzard/Blizzard

**Dawn of war II**
Relic entertainment/THQ

## SPORT/SIMULATION

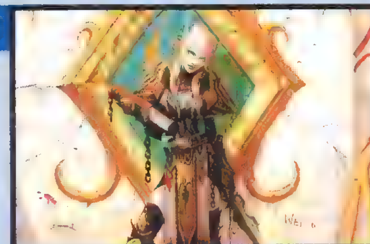


**Race Driver GRID**
Codemasters/Codemasters

**RACE 07**
Simbin/Simbin

**Virtua Tennis 3**
Sumo Digital Ltd/SEGA

## JEUX ONLINE

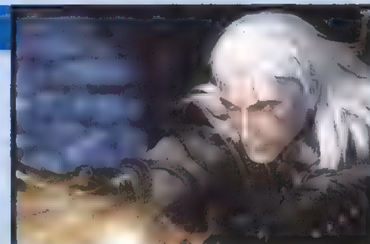


**World of WarCraft + Burning Crusade + Lich King**
Blizzard/Vivendi Universal Games

**La Saga Guild Wars**
ArenaNet/NCsoft

**Warhammer online : Age of Reckoning**
Mythic Entertainement/GOA

## JEU DE RÔLE



**The Witcher**
CD Projekt/Atari

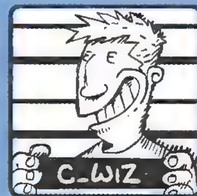
**Oblivion**
2k Games/Bethesda

**Drakensang**
Radon Labs/DTP Entertainment




J'y suis presque ! J'arrive devant l'immeuble, je passe les gros messieurs en costumes noirs… Vérifications de mes empreintes digitales, contrôle retinien ! La vache, ils ne deconnent pas, ici… re-gardiens… fouille au corps… Aieeeuuuuu !! Je passe la derniere porte, une lumiere bleue m'aveugle, des chants d'alleluia… Ça y est, les amis… J'suis dans l'top redac !

**Le jeu du moment**
Runes of Magic
**Le jeu attendu**
Dragon Age : Origins




Une journee de bouclage sans electricite, c'est un peu comme une salade sans bif-teck : un crime contre le bon goût. C'est dans ces moments que l'on comprend combien le matos est encore plus dependant du confort moderne que nous. Parce que l'on peut toujours trouver un portable avec une batterie pour écrire son Top Redac. Alors que pour bencher des cartes graphiques, mine de rien, on a l'air tres bète…

**Le jeu du moment**
Quake Live
**Le jeu attendu**
Nitro Stunt Racing Stage 2




Allez, ce mois-ci, je vais vous parler d'une autre redaction, parce qu'elle le merite. Si votre niveau d'anglais est plutôt bon et que vous aimez l'humour (très) décalé, allez donc faire un tour sur l'excellentissime magazine américain The Onion (www.theonion.com), vous ne devriez pas être deçu du voyage. Crédules, s'abstenir !

**Le jeu du moment**
rFactor (+ mod FSONE 2008)
**Le jeu attendu**
rFactor 2



Les objets auréolés de vert ne sont pas soumis à vos retours dans le temps.

Mon premier contact avec Braid a été… mortifiant ! Tant je me suis senti effroyablement con, perdu dans ce tableau impressionniste à essayer de choper cette %$#£ de pièce. Là réside d'ailleurs le seul but de Braid : attraper des pièces de puzzle à travers des niveaux en 2D à l'ancienne. Le hic, c'est que votre ciboulot devra tourner à plein régime pour y arriver. Et après des années de POW POW et de KABOOM, c'est pas gagné. Car dans Braid, il n'y a pas d'armes, pas d'invocations et pas d'armées à diriger. Juste un petit bonhomme, Tim, capable de remonter le temps. Vous avez raté un saut ? On rembobine. Un ennemi vous tue ? On rembobine. Vous tombez dans le feu ? On rembobine. Le gag, c'est que chaque nouveau monde soumet le joueur à une nouvelle variation de gameplay : ici, certains objets sont insensibles aux manipulations temporelles ; là, il faudra utiliser son double temporel pour résoudre certaines énigmes. Bref, attendez-vous à des niveaux de plus en plus coton, chaque monde ayant sa particularité et son vice. C'est ainsi que vous passerez de nombreuses heures à essayer de faire grimper une plate-forme tout en remontant le temps pour qu'un ennemi rapporte la clé dont vous avez besoin pour ouvrir cette foutue porte ! Ça paraît compliqué ? Ça tombe bien, ça l'est !




# Braid

n o i x e l f e R - e m r o f e t a l P

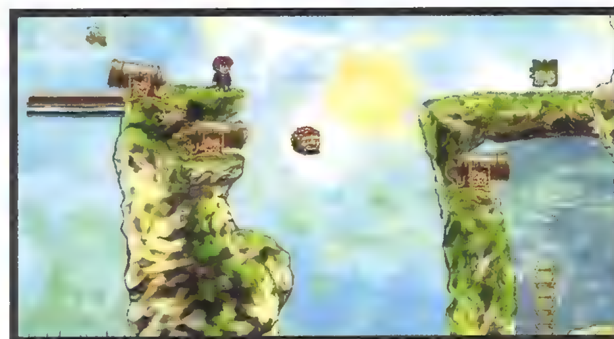
SORTI IL Y A QUELQUES MOIS SUR XBOX 360 ET ACCLAMÉ PAR LA CRITIQUE, BRAID SE DÉCIDE ENFIN À VENIR FAIRE UN TOUR SUR NOS BÉCANES. VOYONS VOIR CE QU'IL A DANS LE VENTRE, CE PETIT JEU CRÉÉ PAR UN SEUL HOMME APPAREMMENT TRÈS TALENTUEUX…

Mmm, ça sent le déjà-vu, ça…




TOUT PUBLIC

**CONFIG MINIMUM** UN CERVEAU TOUT NEUF
**ÉDITEUR** NUMBER NONE INC.
**DÉVELOPPEUR** JONATHAN BLOW/USA
**TEXTE** EN FRANÇAIS & **VOIX** -

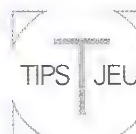


Il faut bondir sur votre ennemi pour aller choper cette pièce. N'hésitez pas à utiliser votre pouvoir pour ajuster le saut.



## Ésope reste et se repose

Braid est un vrai creuse-cervelle comme on n'en fait plus et vous promet de nombreuses heures à vouloir mourir devant votre écran pour finalement hurler de joie quand tout devient limpide. Car au-delà de son game




**Si vous galérez sévère sur une énigme, n'hésitez pas à arrêter pour la laisser reposer dans votre tête. Certains ont même déjà eu la réponse dans leurs rêves !**





Sans trop en dire, sachez que votre double vous sera indispensable dans certains mondes.

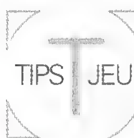
## Braid c'est aussi un conte. Une fable complexe sur les rapports humains.

design ciselé au millimètre, c'est le sens de la récompense qui fait la vraie force du titre.
Si, au début, on enrage de se sentir idiot, ce n'est rien comparé au sentiment de supériorité qui surgit à chaque énigme résolue. Même si, techniquement, le jeu ne casse pas des briques, sa direction artistique est extrêmement soignée et les musiques sont d'une rare beauté.
Mais au-delà de tout ça, Braid c'est aussi un conte. Une fable complexe sur les rapports humains, possédant différents niveaux de lecture, presque plus délicats à appréhender que le jeu lui-même. Infiniment touchant, doté d'un scénario (dont je ne vous dirai rien) constamment mis en parallèle avec le gameplay, jusqu'à un final dantesque déstructurant vingt ans de narration dans le jeu de plate-forme, Braid est un splendide jeu d'auteur !

**Pipomantis**

### Un peu de technique

Aucun souci particulier sur la version testée, alors même qu'elle doit encore subir quelques petites retouches. De plus, le titre devrait tourner sur n'importe quelle machine capable de supporter Windows XP.




**La véritable fin du jeu ne sera donnée que si vous réussissez à rassembler toutes les pièces. N'en laissez pas passer une seule.**



La direction artistique du jeu fait un véritable malheur.




Le jeu ne se privera pas pour vous raconter en long et en large l'histoire de Tim, bien plus humain que n'importe quel héros.

### En Deux Mots

Artistiquement soigné, incroyablement intelligent et inventif, Braid, c'est un peu le cerveau d'Albert Einstein dans le corps de Keira Knightley. Si avec ça vous ne l'achetez pas, je ne peux plus rien pour vous.

- ➕ Profond et bourré d'idées
- ➕ Scénario mature et intelligent
- ➕ Direction artistique en béton armé
- ➖ Peut rendre fou

| | |
|---|---|
| 5 | Technique |
| 9 | Artistique |
| 9 | Intérêt |

## Où, quand, comment ?

**Braid est disponible sur diverses plates-formes de téléchargement comme Steam**
http://store.steampowered.com/app/26800/
**Impulse**
www.impulsedriven.com/braid
**ou encore Greenhouse**
www.playgreenhouse.com/game/NNONE-000001-01
**pour une douzaine d'euros. Soit à peine trois kebabs. Sauvez votre cholestérol, achetez un Braid !**





PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM 2 GHZ, 1 GO DE RAM, CARTE 3D 128 MO
ÉDITEUR MIDWAY GAMES
DÉVELOPPEUR DIGITAL EXTREMES/CANADA
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Je crois que je peux jeter mon rasoir électrique !

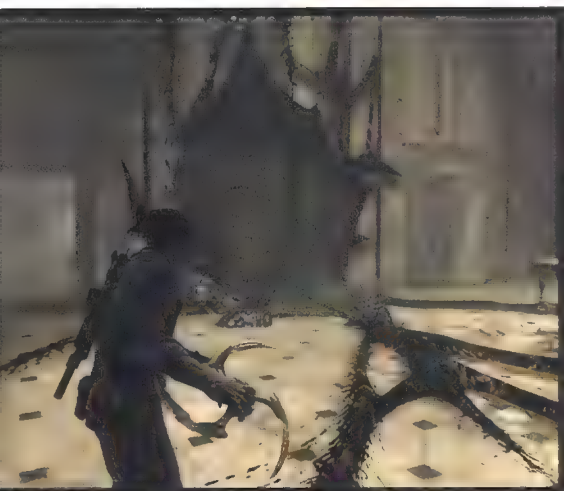
Alors, où en étais-je ? 53... 54 ? Bien, je crois que le compte y est... Vous pouvez m'apporter la scène suivante ?



# Dark Sector

GILLETTE MACH 3

ALLÉLUIA, LES AMIS ! SOLID SNAKE REVIENT SUR NOS MACHINES POUR NOTRE PLUS GRAND... QUOI ? CE N'EST PAS LUI ? IL LUI RESSEMBLE VACHEMENT POURTANT ! COMMENT ? HAYDEN TENNO ? RASSUREZ-MOI, C'EST BIEN UN THIRD PERSON SHOOTER, QUAND MÊME ? PAS UN CONCOURS DE MACRAMÉ...



C'est la femme de ménage qui va être contente ! Mais regardez-moi ce bordel !



L'ami Hayden les avait pourtant prévenus : il n'avait pas vraiment envie d'en jouer. Des années passées à tuer pour une section secrète de la CIA, alors que lui, n'avait pour seule ambition que de pêcher des éponges dans les Caraïbes, forcément, il a un peu l'impression d'avoir raté sa vie, le Hayden (et en plus, il n'a toujours pas de Rolex ! Le nase !). Et puis cette mission, franchement, il ne la sentait pas : faire le ménage à Lasria, une petite ville côtière d'Europe de l'Est, et détruire une vilaine arme bactériologique répondant au doux nom de virus « Technocyte »... Avec un pitch pareil, c'était couru d'avance qu'il allait se ramasser grave. Malheureusement, on ne dit pas non à la CIA. Et hop, deux minutes plus tard, le voilà largué au milieu d'une usine désaffectée qui fleure bon la boîte en sapin.

## Pan pan boum boum

Le début est simple et sans prétention : on avance jusqu'à une grande pièce, des soldats en costume de canaris et pourvus de masques à gaz surgissent, on trouve une petite planque sympa et on dégomme les volatiles sans autre forme de procès. Deux types d'armes sont disponibles : flingue et fusil d'assaut. Quinze minutes plus tard, c'est toujours pareil. Tout ça ne va pas casser trois tentacules à un poulpe. Immédiatement, je me tourne vers Sundin et lui lance une grosse agrafeuse pour être sûr qu'il n'était en mode « mojito forever » quand il m'a demandé deux pages sur le bidule. Il évite l'engin avec souplesse (pardon Lucky !) et m'assure qu'il n'y a pas d'erreur. Je continue donc le massacre, confiant, et effectivement, au bout d'une petite demi-heure, changement de climat : mon héros se prend une grosse raclée et se retrouve infecté par le virus ! Un événement qui va permettre (enfin) d'introduire LA particularité de ce jeu : le glaive ! En effet, la saloperie contractée par notre héros ne va pas lui apporter que des désagréments ; il va développer dans son bras droit une sorte d'arme mi-biologique, mi-métallique, qui prend la forme d'un shuriken à trois branches. Un artifice autour duquel va se construire tout le gameplay de ce Dark Sector. Et il faut le reconnaître : ce glaive, c'est du bonheur !



Votre glaive enflammé se montrera des plus efficaces !



### Un peu de technique

J'adore quand un pavé technique se déroule sans accro. Ce sera le cas ici. Sur une machine de moyenne gamme (ATI HD3870 à l'avant-poste, Processeur 3 GHz en renfort), Dark Sector est fluide et très joli. Les développeurs ont peut-être abusé un brin des effets de flou, mais l'ambiance de Lasria sous quarantaine est très réussie. Pour un titre issu d'une version console, cela fait plaisir à voir !

### Attention : glaive méchant !

Au départ, l'objet en question vous paraîtra peu pratique : vous pourrez, selon les situations, l'utiliser soit en corps à corps, soit en le projetant, auquel cas, il reviendra directement vers vous une fois son office rempli. Lent, d'une efficacité très discutable, vous lui préférerez sans doute un bon vieux flingue, mais cette stratégie ne pourra durer qu'un temps. Les munitions s'épuisent vite, et la plupart des équipements que l'on ramasse en cours de partie disposent d'un système de protection, qui limite leur utilisation pour toute personne infectée par le virus. Une belle fourberie, et un moyen comme un autre de vous forcer à apprivoiser votre nouveau jouet, qui se révélera finalement être un compagnon de route idéal. En effet, son utilité ne se bornera pas à découper vos adversaires en fines tranches. Vous pourrez, par exemple, le lancer pour récupérer toutes sortes d'objets. Idéal lorsque l'on est à court de munitions ! On s'en servira alors pour refaire le plein sur les cadavres situés au loin, tout en restant à couvert. Mieux encore : le glaive pourra absorber l'énergie élémentaire, feu, froid, électricité, et la transmettre sous forme de décharge. Enfin, une dédicace spéciale pour l'Aftertouch ! Un nom qui rappellera sans doute quelques bons moments aux joueurs de Kick Off 2 et qui est sans conteste le pouvoir le plus jouissif du jeu. Une fois le shuriken lancé, vous aurez la possibilité d'en prendre le contrôle et, dans une certaine mesure, de lui faire changer sa trajectoire, pour toucher plusieurs cibles d'affilée, par exemple. Bref, Digital Extremes a fait son maximum pour que l'on puisse tuer avec classe et décontraction et le résultat est bien là : on y prend beaucoup de plaisir. Du moins, pendant un certain temps…



Ce qui va se passer, c'est que je vais le laisser se calmer un peu et j'interviendrai plus tard, hein ?

### Petite promenade de santé

Car aussi jouissive soit-elle, l'utilisation du glaive finit par lasser. Pourquoi ? Tout simplement parce que sa puissance et les capacités qu'il octroie vont déséquilibrer lentement, mais sûrement, le rapport de force avec l'ennemi. L'I.A. a beau être d'un niveau correct, avec des adversaires qui bougent, se cachent et font montre d'une certaine intelligence tactique lorsqu'il s'agit de vous déborder, mais franchement, que pourraient-ils bien faire face à une arme qui arrive à décapiter trois bonshommes en un seul tir ? Et grâce à l'Aftertouch, on n'a même plus besoin de viser ! Seuls quelques boss pourront éventuellement vous faire frémir. Du coup, et malgré une réalisation d'excellente facture, l'ambiance « On va tous y mourir » n'y est pas. On traverse les chapitres sans être réellement inquiété. Et puis, il y a ces petits défauts gênants, comme un level design fermé et parfois peu inspiré, ou la maniabilité de notre héros. Très à l'aise sur le combat à distance, Hayden perd tous ses moyens lorsqu'il passe en corps à corps. Les affrontements tournent alors vite à la bagarre brouillonne et sans possibilité d'enchaîner les combos, ces phases manquent singulièrement de dynamisme. Des détails qui ne remettent pas en cause le bon niveau global du jeu, mais qui l'empêcheront sans aucun doute de rentrer dans la catégorie des excellents shooters PC.

**Kracoukas**

### En Deux Mots

Qu'on se le dise, Dark Sector est un bon jeu d'action et son gameplay développé autour du glaive reste une excellente idée. Toutefois, il est dommage que les autres compartiments du jeu aient été négligés : des niveaux trop linéaires, une difficulté mal dosée et une gestion des combats corps à corps poussive.

- + Le glaive
- + Bonne réalisation
- − Mal équilibré
- − Combat rapproché décevant

| | |
|---|---|
| 7 | Technique |
| 6 | Artistique |
| 6 | Intérêt |



| | | |
|---|---|---|
| PUBLIC AVERTI | INTERNET 6 | LOCAL IP/IPX 6 |

CONFIG MINIMUM CPU 2,2 GHz, 2 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Micro Application
DÉVELOPPEUR Eagle Dynamics/Russie
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Voici le « Requin noir ». Un canon, des roquettes et des missiles air-sol. De quoi susciter quelque frayeur chez les blindés ennemis.



Le cockpit est impressionnant. Chaque instrument est fonctionnel, le moindre bouton peut être pressé manuellement.

# DCS Blackshark

CASSE-TÊTE À DOUBLE ROTOR

APRÈS AVOIR DÉVELOPPÉ LOCK-ON, EAGLE DYNAMICS SIGNE ICI SON GRAND RETOUR SUR LA SCÈNE DE LA SIMULATION. PROPOSANT LE PILOTAGE ULTRA COMPLET ET ULTRA COMPLEXE D'UN HÉLICOPTÈRE D'ATTAQUE, LE STUDIO RUSSE PARVIENDRA-T-IL À IMPOSER SA VISION « HARDCORE » DU COMBAT AÉRIEN ?

Au centre de l'écran, la visée au casque, système qui permet au canon de suivre vos mouvements de tête.





Batteries – O.K. ! Systèmes de navigation – O.K. ! Systèmes de communication – O.K. ! démarrage du moteur 1 (on entend de petits clics métalliques) – O.K. ! démarrage du moteur 2 - O.K. ! Augmentation du couple… » Le cœur dans la gorge, on voit alors le sol s'éloigner, le doigt déjà collé sur le bouton de tir. Pour sûr, ce sera grandiose, voire épique !… Tiens, quel est ce signal sonore ? Et ce voyant rouge qui clignote frénétiquement ? Peut-être ai-je oublié de vérifier le bon fonctionnement du klaxon… Une minute après le crash, contemplant mélancoliquement les débris de son magnifique Ka-50 à dix mètres à peine de la piste, le joueur malheureux choisira peut-être d'abandonner le mode réaliste et de se défouler quelque temps avec les réglages « arcade » du titre, quitte à se lasser vite, faute d'intérêt majeur. Pour les autres, les courageux, les asociaux ou les fanatiques, un long apprentissage s'annonce : tout commence avec le manuel de base fourni avec le jeu, puis les didacticiels, puis les forums dédiés dans lesquels fourmillent de nombreuses missions d'entraînement et de petits guides « pour les nuls », rédigés par les gourous du moment. Il va falloir, comme disait Churchill, « du sang, de la peine, des larmes et de la sueur » pour venir à bout d'un noviciat particulièrement punitif. Mais pourquoi se forcer après tout ? Il fait peut-être beau dehors…

## Sous le blindage, la substantifique moelle

D'autant que les graphismes, hormis l'excellente modélisation du Blackshark, sont loin d'être transcendants, que la gestion des collisions – notamment avec les arbres – n'est pas toujours au point et que l'intelligence artificielle de vos alliés comme de vos ennemis reste, somme toute, basique. Ajoutons à cela que le moteur graphique, version de Lock-On revue et corrigée, commence à dater et peine aux plus hauts réglages – sans donner de résultats particulièrement époustouflants. Oui, DCS : Blackshark, outre sa difficulté, est empli de petits défauts agaçants qui décourageront presque



Une attaque rapide. L'appareil, très fragile, doit tirer le premier et ne pas être trop longtemps exposé.

## Plus ou moins indispensables

**Outre le joystick, tout simplement obligatoire (eh oui !), le Track Ir est également compatible. Ce périphérique bien connu des amateurs de simulation de vol permet de prendre en compte les mouvements de tête et de les reproduire en jeu. Un véritable plus dans la mesure où chaque élément du cockpit est interactif, du sol au plafond...**

### Un peu de technique

DCS : Blackshark fonctionne de manière très fluide sur Vista avec un Core 2 Duo, 4 Go de Ram et une 8800 GTX. Attention cependant, même avec cette configuration, les détails ne pourront pas être poussés à fond, faute d'optimisation plus que de puissance. La meilleure chose à faire reste de régler au niveau moyen, puis d'ajuster à la hausse selon ses préférences.

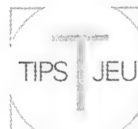
systématiquement les joueurs les moins motivés. Mais il s'agit également de l'un des meilleurs simulateurs de vol jamais créés, toutes catégories confondues. Et ce, pour deux raisons majeures.

### Abysses techniques

Tout d'abord, un premier défi de taille a été relevé par Eagle Dynamics : plutôt que de simuler comme à l'accoutumée les conséquences de chaque action du joueur dans le comportement de la machine, les développeurs ont tout bonnement recréé de A à Z les différents systèmes (navigation, circuits électriques, turbines), un travail qui jusqu'à présent n'avait été vu que sur quelques mods communautaires de Flight Simulator. Prenons, par exemple, le carburant : tout le trajet de celui-ci a été modélisé, ainsi que le fonctionnement des pompes, le poids de l'ensemble à vide et à plein et sa répartition dans les réservoirs. En cas de dégâts, et selon la localisation de ceux-ci, le système est altéré et influera sur le pilotage de façon particulièrement réaliste. Un second défi réussi vient encore rehausser l'intérêt général : la modélisation extrêmement détaillée du modèle de vol. Là encore, les facteurs pris en compte interagissent de façon naturelle et recréent un fonctionnement global particulièrement complexe : portance, vents, flux du rotor, répartition des masses, influence des dégâts. On ne joue pas à l'hélicoptère, on dirige un Ka-50 !

### Vis ma vie de pilote d'hélicoptère ?

Il s'agit là d'une sacrée différence qui dessine également les limites du titre : passer un brevet de pilotage avant de pouvoir enfin jouer n'est pas forcément excitant ! Or, maîtriser son appareil reste une condition sine qua non de survie pendant les combats… Ces derniers sont regroupés en deux campagnes et un certain nombre de missions indépendantes. Certes,



TIPS JEU

**Mal équipé pour le combat air-air, le Ka-50 fuit les aéronefs spécialisés dans la chasse aérienne et cherche dans ce cas la protection d'un allié.**

les scenarii proposés tiennent plus du simple exposé tactique et le déroulé reste furieusement linéaire, mais l'intérêt réside ailleurs, dans la confrontation d'un pilotage technique à des situations tactiques de plus en plus complexes. Peut-on parler de divertissement ? Une fois la bête domptée, oui. Au plaisir du vol tactique, encore renforcé en multijoueur (missions en versus ou coopération), vient s'ajouter une gratification particulièrement forte : l'impression de savoir piloter. Élitiste dans son austérité, exigeant jusque dans la routine, Blackshark gagne donc une place enviable dans la sphère des grandes références de la simulation. Quitte à laisser pas mal de monde au sol.

**Elgarion**

Le terrain est particulièrement vaste, mais sa modélisation ne restera pas dans les annales.





Les véhicules ennemis sont très correctement représentés. Mais c'est leur puissance de feu plus que leur I.A. qui vous donnera du fil à retordre.

### En Deux Mots

Pari réussi en beauté pour un DCS : extrêmement complet, Blackshark prend aisément la suite de Lock-On au panthéon des simus incontournables. En revanche, sa complexité assumée et sans réelles concessions le destine plus particulièrement à un public averti et restreint.

- \+ Les meilleurs modèles de vols actuels
- \+ Une simulation techniquement archi-complète
- \+ Excellente modélisation de l'appareil
- \+ Immenses terrains de combat
- − Redoutablement hermétique
- − Gourmand en ressources pour un résultat visuel moyen

| | |
|---|---|
| 6 | TECHNIQUE |
| 5 | ARTISTIQUE |
| 8 | INTÉRÊT |




TOUT PUBLIC — INTERNET 2 — LOCAL IP/IPX 2

CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Midway
DÉVELOPPEUR Slitherine Software/Royaume-Uni
TEXTE ET VOIX en français

# Military History Commander Europe at War

QUAND J'INVENTAIS AVEC MON PETIT FRÈRE DES JEUX DE PLATEAU AUX RÈGLES SOMMAIRES AVEC DES FEUTRES ET QUELQUES BOUTS DE PAPIER, JE NE PENSAIS PAS QU'UN JOUR DES GENS ESSAIERAIENT DE SE FAIRE PAYER POUR LE MÊME TRAVAIL.

**Un peu de technique**

**Si votre moulin arrive à faire tourner Excel sans ralentissement, alors il peut très largement supporter Military History Commander : Europe at War. Mais, bon, rien qu'en matant les captures d'écran, vous deviez vous en douter.**




Le débarquement de Normandie, dans toute son intensité dramatique.

## S T U P I D E   G U E R R E

être l'ami de tout le monde, c'est être l'ami de personne. Cette maxime populaire colle parfaitement à Commander : Europe at War. Les amateurs de jeux moisis le découvriront bien assez tôt, MHCEAW est en fait une version « améliorée » de Commander : Europe at War, un wargame Seconde Guerre mondiale, sorti en novembre 2007 et maintenant auréolé de six nouvelles campagnes. Mais son originalité réside ailleurs, dans le temps requis pour faire le tour de toutes ses possibilités stratégiques : dix minutes ! Question : pourquoi jouer la carte « grand public » dans un genre principalement apprécié par des joueurs nourris aux gameplay les plus sibyllins ? Je ne tenterais pas de répondre, principalement pour ne pas me montrer désobligeant (et aussi un tout petit peu parce que je n'ai pas que ça à cirer).

### À l'Ouest, rien de nouveau

Toujours est-il qu'au final, il n'y a pas grand-chose à faire dans ce jeu. Au lieu d'incarner un pays, on ne peut ici qu'adopter les points de vue globaux de l'Axe et des Alliés. Les différentes nations se contentent d'intégrer l'un ou l'autre en respectant scrupuleusement le calendrier historique. Leurs territoires, leurs armées et leurs moyens de production passent alors automatiquement sous le contrôle du joueur ou de l'intelligence artificielle. En plus d'imposer un dirigisme irritant, cette vision monolithique appauvrit le jeu. Non que l'idée de jouer la Bulgarie ou la Grèce m'excite spécialement, mais il aurait quand même été appréciable de pouvoir infléchir le cours de l'histoire en modifiant le jeu des alliances. Surtout que, stratégiquement, on est au degré zéro de l'inventivité. Une seule solution : les plus nombreux gagnent ! Même un lecteur de Pomme d'Api s'en sortirait honorablement. Bref, avec la profusion de wargames de bonne qualité qui encombrent les rayonnages de vos épiceries, vous pouvez aisément vous passer de celui-là. Notez tout de même que les possesseurs de la première version pourront bénéficier des présentes « améliorations » et ce, gratuitement (voir www.slitherine.com). C'est toujours ça de pris.

**fou**




Quelques variations techniques mises à part, chaque pays dispose du même arsenal, composé de onze types d'unités, armées de l'Air, de Mer et de Terre confondues.

**En Deux Mots**

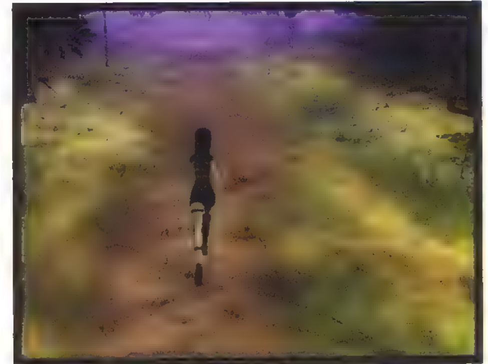
EUROPE AT WAR A BEAUCOUP TROP CHERCHÉ À SIMPLIFIER LE WARGAME. UNE HÉRÉSIE QUAND ON SAIT QUE LA PROFONDEUR DE JEU EST LA RAISON MÊME POUR LAQUELLE ON SE TOURNE VERS CE TYPE DE TITRES.

- \+ **Seulement 286 Mo sur votre disque dur !**
- − Moche
- − Pauvre
- − Bossu

| Note | |
|---|---|
| TECHNIQUE | 7 |
| ARTISTIQUE | 3 |
| INTÉRÊT | 2 |




C'est le moment de s'éloigner du chemin et de se perdre dans les bois... Angoissant !



Six fillettes innocentes avant leur tête-à-tête avec le grand méchant loup.

# The Path

PEINTURE INTERACTIVE

APRÈS THE GRAVEYARD ET SON TÊTE-À-TÊTE IMPOSÉ AVEC LA MORT, LES BELGES DE TALE OF TALES REVISITENT LE MYTHE DU PETIT CHAPERON ROUGE DANS THE PATH. UNE ŒUVRE ARTY AU-DELÀ DU JEU.



PUBLIC AVERTI

**CONFIG MINIMUM** CPU 2 GHz, 1 Go de RAM, carte vidéo 256 Mo
**ÉDITEUR** -
**DÉVELOPPEUR** Tale of Tales/Belgique
**TEXTE ET VOIX** en anglais

## Un peu de technique

The Path délaisse sciemment la technique pour se consacrer à l'ambiance, magistrale. Alchimie de musiques enivrantes, d'une griffe visuelle pleine de cohérence et d'un déroulé entêtant. Des artifices aussi agaçants qu'hypnotiques !

The Path ne peut pas réellement être considéré comme un jeu vidéo et ce, même si ses concepteurs le définissent ainsi. À première vue, cette relecture du Petit Chaperon Rouge impose son concept au-delà de toute tradition vidéoludique. Pitch de départ : six jeunes filles sont invitées à se perdre dans les bois, cherchant la demeure de Grand-mère. Gameplay quasi inexistant, déroulé cassant avec les habitudes du joueur, The Path voyage en terre inconnue, livrant le joueur à la merci du grand méchant loup. Et si, par chance, la première traversée se vit sans embûches, ce n'est qu'en posant son doux regard sur Mamie que l'on saisira qu'on est complètement passé à côté de l'intérêt du titre.

## Aguiche le loup !

C'est donc en choisissant une autre demoiselle pour se faire croquer et en s'éloignant du chemin tracé pour s'enfoncer dans les bois sombres que l'on s'immergera littéralement dans l'expérience proposée par The Path. Le but étant de conduire à la mort chacune des fillettes qui devront trouver leur loup, représentation de leurs propres faiblesses... Une expérience d'abord visuelle, forte de choix artistiques intéressants et surtout assumés, alors que la technique pure est volontairement laissée de côté par les développeurs. The Path, radical, est d'ailleurs constamment dans la négation du jeu vidéo en tant que tel, et refuse la mise en place de routines. Si bien que le joueur peut uniquement diriger les fillettes. Et lorsqu'elles se retrouvent nez à nez avec un élément digne d'intérêt (un objet, une fleur ou un personnage à rencontrer, avec pour seule fonction d'enrichir la psychologie des personnages), il ne faudra pas agir, mais au contraire relâcher les touches pour interagir. Subtil. The Path est un jeu d'ambiance qui plonge la tête la première dans l'abstrait.

## Le Yin ou le Yang

Si vous avez poursuivi la lecture de cet article jusqu'ici, vous aurez dès lors compris que deux choix s'offrent à vous. Soit passer votre chemin devant ce non-jeu que vous trouvez peut-être déjà insupportable de vide. Soit vous laisser tenter par cette expérience singulière et génératrice d'émotions qui, en s'éloignant des sentiers battus, flirte avec le concept de l'œuvre d'art.

**Clint**



Partie nulle : s'endormir paisiblement à côté de mamie n'apporte rien dans The Path.



## En Deux Mots

Réussite artistique complète, The Path tient davantage de l'œuvre interactive que du jeu. Il n'empêche que son concept est rigoureux, et que l'expérience se mérite. À réserver aux amateurs de trips décomplexés.

- + Relecture inspirée du conte
- + Originalité
- − Il faut accrocher...
- − ... et aimer les rites initiatiques

| | |
|---|---|
| 3 | TECHNIQUE |
| 9 | ARTISTIQUE |
| – | INTÉRÊT |




Les cochons roulent sur eux-mêmes et je vous laisse deviner ce qui se passe s'ils percutent les bumpers.

GRÂCE À CAPCOM, ME VOICI MÉTAMORPHOSÉ EN BERGER EXTRA-TERRESTRE CHARGÉ DE RASSEMBLER DES ANIMAUX POUR LES EMMENER DANS MON BEAU VAISSEAU SPATIAL. BARRÉ, VOUS DITES ?

# Flock!

FAUT PAS POUSSER



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR CAPCOM
DÉVELOPPEUR PROPER GAMES/ROYAUME-UNI
TEXTE EN FRANÇAIS

Aujourd'hui, fidèles lecteurs, je vais vous donner un petit cours de marketing. Figurez-vous qu'il ne suffit pas d'avoir une idée de jeu pour en faire un gros succès, il faut savoir la travailler puis la malaxer jusqu'à obtenir un truc super-sexy. D'abord, trouvez un concept pas trop compliqué à réaliser, n'hésitez pas à puiser dans de vieilles idées qui ont fait leurs preuves. Par exemple, Lemmings, Sleepwalker ou plus récemment : Sheep ! Excellent choix que ce dernier, les moutons disposent d'un étonnant capital de sympathie, ce serait bête de s'en priver. Tout le monde sait que les gens aiment aussi les extra-terrestres, alors, hop, collez-y des aliens pour le côté décalé ! Comme il serait idiot de s'embarrasser d'un scénario, nous dirons que ces derniers sont chargés de pousser les bestiaux jusqu'à leur vaisseau en évitant tous les obstacles présents sur le parcours. Et hop, vous tenez le vrai bon plan du moment. Oh, au fait, vous n'oublierez pas de mettre plein de couleurs qui claquent, faut que ça plaise à toute la smala, du petit Bryan à tata Sidonie en passant par mémé Bernadette. Enfin, trouvez un nom rigolo, comme une onomatopée à la sonorité sympathique et vous avez votre joli concept de winner. Quoique… pas tout à fait.

## Flock ! le flop

Flock! aurait pu être un excellent jeu malgré son manque d'originalité et ce côté « forcé » très agaçant. L'ennui, c'est qu'au clavier ou à la souris, la maniabilité est tout simplement une honte tant il faut souvent s'y reprendre à plusieurs fois avant de réussir à pousser son troupeau dans la bonne direction. Avec un pad Xbox 360, c'est tout le contraire, le jeu devient subitement beaucoup trop aisé et l'on sent que les développeurs n'ont fait aucun effort d'adaptation au support. Et que dire alors de la fausse bonne idée du système de médailles ? Ces dernières sont attribuées en fonction du temps réalisé pour boucler un niveau, sauf que, là aussi, la mécanique déçoit en raison de chronos de base un peu foireux. Si certains temps sont incroyablement faciles à battre, d'autres sont calculés au plus juste et risquent de vous donner envie de vous plonger la tête dans une casserole d'eau bouillante. Quant au mode coopératif à deux joueurs sur le même PC ou l'éditeur de niveaux, ils n'arriveront pas à faire oublier que Flock ! est un jeu franchement mal fini et plutôt décevant.

Yavin

### Un peu de technique

Peu gourmand, Flock! tourne sans trop de souci sur un ordinateur équipé d'un chipset graphique intégré pour peu que le processeur dépasse les 3 GHz (2,33 si c'est un Core 2 Duo).

En plus des moutons, vous aurez aussi à capturer des vaches, des poules ou des cochons.









Étant donné que chaque niveau débloque un nouvel élément, l'interface de création ne peut être pleinement utilisée qu'après avoir bouclé toute l'aventure.

### En Deux Mots

Horripilant ! Très convenu dans le fond, Flock! échoue totalement sur la forme en raison d'une difficulté très mal gérée et de contrôles hasardeux. À 15 euros le titre bancal, il faut vraiment avoir de l'argent à jeter par la fenêtre.

+ Mignon tout plein
- Très convenu
- Maniabilité à l'ouest
- Difficulté mal gérée

6 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
3 INTÉRÊT



Inutile ? Inutile ? Mais je fais ce que je veux ET JE T'EMM...


Maman !!! Il a coulé, mon porte-avions !

# Battlestations Pacific

BATAILLE NAVALE

NON, BATTLESTATIONS : PACIFIC N'A RIEN À VOIR AVEC UNE CÉLÈBRE BOISSON ALCOOLISÉE À L'ANIS. ET POURTANT, J'EN AURAIS EU BIEN BESOIN À L'HEURE DU TEST, DE CETTE BOISSON...

### Un peu de technique

Encore... un... jeu... rempli... de... bugs... Comment ? Vous trouvez ce style saccadé extrêmement irritant ? Par... fait ! Vous êtes donc tout à fait dans l'ambiance de Battlestations. Bande-son recrachée par petits morceaux, ralentissements, quand on ne vous renvoie pas directement sous Windows. Oui, c'est ça : irriiiitaaaant !

TOUT PUBLIC — INTERNET 16 — LOCAL IP/IPX 16

CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 2 Go de RAM, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Eidos Interactive
DÉVELOPPEUR Eidos Hongrie/Hongrie
TEXTE ET VOIX en français

C'est amusant, ces petites déformations professionnelles que l'on acquiert au fil du temps. Par exemple, sur la jaquette de Battlestations : Pacific, vous pourrez lire : « Un jeu stratégique bourré d'action qui vous fera revivre les moments les plus intenses de la Seconde Guerre mondiale ».
Moi, instinctivement, j'ai traduit ça par : « Fourre-tout insipide sur une guerre qu'on a déjà jouée cent fois ». Cela dit, je ne suis pas payé pour vous faire part de mes visions prémonitoires, mais pour tester des jeux, alors parlons concret. Battlestations : Pacific est donc le p'tit fillot de Midway, sorti il y a environ deux ans. Comme son aîné, il vous conduira en plein cœur de l'océan Pacifique, pour y incarner cette fois, au choix, la flotte américaine ou japonaise. L'originalité de la série réside dans sa double approche des affrontements : vous pourrez basculer à volonté du statut de pilote de chasse dézinguant tout sur son passage à celui d'amiral guidant sa flotte vers la victoire.



Alors là, les gars, la tactique est simple, c'est toujours la même : on fonce sur eux et on les pulvérise ! Des questions ?

## Un jeu bourré tout court

Je n'ai rien contre le mélange des genres, mais encore faut-il que ça ait un réel intérêt. Prenons l'aspect stratégique : quelle que soit la mission, le schéma d'attaque est toujours le même. Je balance toute ma puissance de feu sur l'objectif en cours et, quand ce dernier est rempli, je fais la même chose avec le suivant. Bien sûr, l'ennemi tente de réagir, envoie ses chasseurs ou ses sous-marins, mais, là encore, aucune intelligence particulière n'est requise : on attend tranquillement que la DCA ou l'aviation fasse son boulot et ridiculise les gêneurs. Avouez que c'est un peu frustrant. Quant au côté action, lui aussi, il a du mal à trouver sa place. Une fois leur cible désignée, les unités pilotées par l'I.A. se débrouillent très bien toutes seules. Du coup, la possibilité offerte de prendre le contrôle d'un navire ou d'un avion pris dans le feu de l'action perd largement de sa saveur. Ce sera au mieux l'occasion de quelques duels aériens, mais en l'absence d'une véritable nécessité de résultats et avec un rythme aussi mollasson, on se lassera très vite. Bref, même si on n'a pas pu tester le multi (qui ne peut QUE être plus fun), ce nouveau Battlestations ne risque pas de convaincre grand monde, sauf peut-être Jason, votre petit neveu de huit ans...

**Kracoukas**

### En Deux Mots

Battlestations : Pacific pèche surtout par manque de profondeur. Au niveau de l'action, comme sur un plan tactique, il n'offre qu'un challenge simpliste et redondant.

- Quelques scènes réussies
- Stratégie ? Quelle stratégie ?
- Difficulté quasi nulle
- Répétitif

| | |
|---|---|
| 4 | TECHNIQUE |
| 5 | ARTISTIQUE |
| 3 | INTÉRÊT |



L'histoire d'amour authentique et touchante entre une femme et son singe.

Dans la peau de Jep, vous pourrez sympathiser avec d'autres pongidés pour obtenir divers objets.



# Retour sur l'Île Mystérieuse 2

MacGyver

HAAAA LES TROPIQUES ! LE SOLEIL, LE SABLE, LA VÉGÉTATION LUXURIANTE, LE PALUDISME ET UNE ÉRUPTION VOLCANIQUE… QUOI ? SORTEZ-MOI D'LÀÀÀÀÀ !!!



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, CARTE 3D 64 Mo
ÉDITEUR MICROÏDS
DÉVELOPPEUR KHEOPS STUDIO/FRANCE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

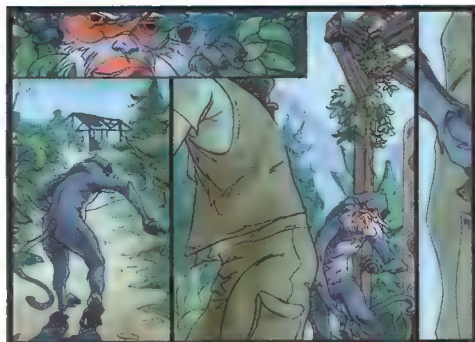
Mina n'a décidément pas de chance. Dans l'épisode précédent, nous l'avions quittée alors qu'elle se précipitait vers l'hélicoptère venu la tirer de l'île du capitaine Nemo. Fin de l'histoire ? NON ! Par une incroyable facilité de scénario, une boule de lave en fusion percute l'appareil qui s'abat dans le lac, tuant le pilote par la même occasion. Mina perd alors conscience et Jep, le singe surdoué, rencontré dans le premier opus, la tire de justesse d'une effroyable noyade. Retour à la case départ, il faut de nouveau quitter ce bout de rocher de malheur. Surtout que pour ne rien arranger, l'île risque à tout moment d'exploser, la jambe de Mina s'orne d'une vilaine blessure sur le point de s'infecter, et il ne reste que trois jours avant la fin des soldes au BHV !

## Moi Mina, toi Jep

La petite nouveauté introduite dans ce point & click est la possibilité d'incarner directement Jep. Mina et Jep forment en effet une sorte de duo complémentaire dans la résolution des puzzles particulièrement tordus qui nous sont proposés. Jep pourra explorer des tableaux inaccessibles à notre éclopée de service, et se servir de son 6e sens pour dénicher les éléments d'interaction du décor. De son côté, Mina actionne des mécanismes et combine les tonnes d'éléments qu'elle stocke dans les poches sans fond de son pantacourt. Ceux qui ont joué au premier opus ne seront pas surpris de savoir que le cœur des énigmes tient dans l'agencement d'une myriade d'ingrédients, afin de fabriquer les objets ou substances indispensables à la progression. Confection de poteries, distillation de sirop d'érable, production d'encre ou encore remise en marche d'une forge artisanale et d'une meule, autant de prétextes à de belles prises de tête, qui font penser que la vie n'est pas plus simple à plus de 8000 kilomètres de Levallois-Perret. Au final, on a là un jeu d'aventure efficace et qui, bien que vieillot dans sa réalisation, reste visuellement agréable. Si l'aventure en elle-même n'est pas des plus longues, la durée de vie est fortement rehaussée par les énigmes sur lesquelles les moins doués d'entre vous risquent de buter longuement. Vous êtes prévenus !

Savonfou

Certains éléments clés sont présentés sous forme de B.D.



### Un peu de technique

Un jeu sans le moindre temps de chargement qui tournerait sur un convertisseur francs/euros. Pas besoin de changer de machine tout de suite pour y jouer.

### TIPS TECHNIQUE

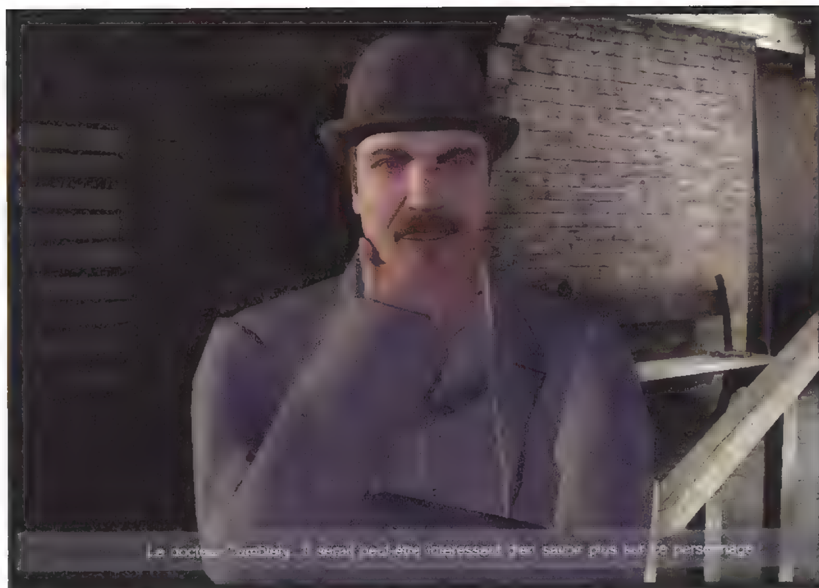
Les heureux possesseurs de l'iPhone seront contents de savoir qu'ils pourront jouer à RIM 2 sur le machin d'Apple, et transférer leurs sauvegardes en le synchronisant avec leur PC.

### En Deux Mots

La possibilité d'incarner le singe Jep apporte de nouveaux challenges à ce point & click de bonne tenue, un peu court mais généreux en énigmes imaginées par des pervers pour des pervers. Une jolie balade.

+ Alternance Jep/Mina
+ Énigmes ardues
- Visuellement dépassé
- Un peu court

7 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT




Il fallait faire quelque chose. Depuis maintenant trois jours, Kracou reste assis à son bureau et clique sur la souris de son PC éteint. Il a l'œil torve, la mine basse et répond à tout bout de champs un « je ne peux pas l'atteindre » ou un sinistre « je ne peux pas bouger ça ». Trop de jeux d'aventure… Alors, parce que je l'aime bien, je l'ai fait. J'ai plongé à sa place dans l'enfer de White Chapel, dans ce quartier sordide où les filles de rues « exercent » leur talent pour un modeste schilling. Tout allait bien jusqu'à ce que Polly montre des signes de faiblesse. Étouffée, étranglée et éventrée, pour sûr quand on l'a retrouvé, elle n'allait plus très fort. Inutile de vous faire un dessin, il y a un psychopathe à Londres, et justement, les psychopathes, Sherlock il adore ça. Après avoir coffré ce guignolo d'Arsène Lupin dans l'épisode précédent, le voici face au beaucoup plus classe Jack l'éventreur. J'espère que vous avez l'estomac solide.

# Sherlock Holmes
## contre Jack l'éventreur

**C'est un miracle !** Un MIRACLE ! Après avoir erré sept ans dans un monde de paraplégiques à base de PNJ immobiles, Sherlock Holmes a enfin à faire à des personnages qui marchent ! Alléluia ! Et pour en profiter, le jeu ne se cantonne plus à une simple vue à la première personne style FPS, mais peut aussi se jouer à la troisième en mode point & click. Une guest star prestigieuse, un monde plus vivant, une intrigue bien glauque… ils font des progrès chez Frogwares ! Mais le must dans tout ça, c'est qu'ils nous ont amoureusement façonné des systèmes de reconstitution de crime et de déductions franchement novateurs, qui mettent la logique du joueur à rude épreuve. C'est bien les gars ! Il ne vous reste plus qu'à travailler une intrigue moins linéaro-pénible et à virer les interminables temps morts à la « m'ssieur Holmes, j'vous dis où est vot' gars si vous retrouvez mon pommeau/sacoche/ [objet inutile] », et vous serez pas mal. Il vous faudrait aussi penser à rendre votre moteur stable, et à apprendre deux-trois ficelles pour rendre le décor moins cubique (conseil d'ami : trouvez-vous un jeune stagiaire bénévole, ils débordent d'idées et ne coûtent rien). De loin en loin avec tout ça vous ferez un jeu honnête.
En attendant Jack, je te colle un 4… quoique non, un 5 pour saluer le joli travail accompli sur l'ambiance macabre de White Chapel.
Candidat suivant !

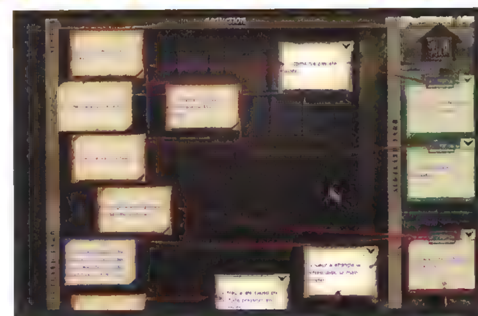
**Lucky**

> À MA DROITE ! LE GAUCHER MAUDIT DE WHITE CHAPEL ! IL JOUE DU HACHOIR À VIANDE COMME PERSONNE, ON LE SURNOMME, LE BOURREAU DE CES DAMES, J'AI NOMMÉ… JACK L'ÉVENTREUR ! À MA GAUCHE ! IL BOIT DU THÉ ET FUME DES LIGHT… LE SO BRITISH… SHERLOCK HOLMES !

PUBLIC AVERTI

Config minimum **CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo**
Éditeur **Focus Home Interactive**
Développeur **Frogwares/Ukraine**
Textes et voix **en français**





**Chutes de framerate, brouillard abusivement abusif, retours Windows inopinés… Ah pour sûr, le moteur du jeu a été amélioré, mais y-a-t-il un gars qui s'est chargé de l'optimiser ? Hein ? Même pas un peu ? Mouais… je me disais aussi !**




En dépit d'un fond sympa, de gros problèmes de rythme plombent fâcheusement l'ambiance. Mais bon, si taper une énigme hors de propos et irrésolvable tous les deux pas ne vous fait pas peur, cet épisode vaut le détour.

+ Reconstitution des scènes de crime
+ Ambiance bien glauque

| | |
|---|---|
| 3 | TECHNIQUE |
| 4 | ARTISTIQUE |
| 5 | INTÉRÊT |



| | | |
|---|---|---|
| PUBLIC AVERTI | INTERNET 10 | LOCAL IP/IPX 10 |

**CONFIG MINIMUM** CPU 1.8 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
**ÉDITEUR** Atari
**DÉVELOPPEUR** Gas Powered Games/États-Unis
**TEXTE ET VOIX** en français

**Les batailles en fin de partie peuvent rapidement tourner vers quelque chose d'un peu brouillon au premier regard.**

# Demigod

CTRL C – CTRL V

MA BOÎTE DE DUNGEON SIEGE A FINI AU FOND DE LA CHEMINÉE. ET CELLE DE SUPREME COMMANDER CALE UN BOUQUIN SUR LA DIMINUTION DES RÉFLEXES DU TROISIÈME ÂGE. MAINTENANT QUE JE VIENS DE ME FAIRE PLEIN D'AMIS ET QUE J'AI OUVERTEMENT DÉCLARÉ MA FLAMME À CE POMPEUR DE MOD QU'EST CHRIS TAYLOR, VOYONS VOIR CE QUE DEMIGOD A DANS LE VENTRE !





**Quand un Demigod meurt, il laisse tomber automatiquement au sol une potion de vie ou un parchemin de mana que n'importe quel autre joueur peut ramasser.**

Une partie avant et après déjeuner, une à la pause de 16 heures et une en fin de journée… Ne le cachons pas, à une époque, la rédaction tournait au rythme de Defense of the Ancients, DotA pour les intimes. Hélas, tout cela est bien fini aujourd'hui. Même si ce mod populaire de Warcraft III nous a marqués, il faut savoir tourner la page. Cependant, il est difficile d'aborder Demigod sans évoquer DotA. Alors, petit cours de rattrapage pour les novices : deux factions s'opposent, les joueurs incarnent un héros aux pouvoirs multiples et ont pour objectif de détruire le bâtiment principal situé dans la base adverse. Les héros progressent en tuant des vagues de monstres dirigés par l'ordinateur ou en tuant le joueur ennemi. Au fil de leur évolution, les héros gagnent des sorts supplémentaires et de l'or pour acheter des objets… Bref, tout ça c'est bien joli, me direz-vous, mais on n'est pas là pour parler de DotA ! Effectivement, sauf que les règles que vous venez de lire ont inspiré, au mot près, celles de Demigod.

## Demijeu

Personnellement, le fait que Gas Powered Games reprenne trait pour trait le concept de DotA ne me choque pas outre mesure. Mais je m'attendais au minimum à trouver du contenu étoffé et une touche « professionnelle ». Ce qui est malheureusement loin d'être le cas. Certes, Demigod est doté d'une meilleure ergonomie que DotA. La compréhension générale du gameplay est également beaucoup plus aisée pour un joueur débutant. Mais on est loin de ce qu'on aurait pu espérer. Il n'y a notamment aucune interaction avec la mini-map (impossible de cliquer dessus pour se téléporter). Quant à cibler un héros allié pour le soigner durant une mêlée, cela relève plus de la chance que du talent. Niveau contenu, c'est aussi le minimum syndical que nous proposent les développeurs. Demigod ne nous soumet que huit héros (voir encadré), et les objets, bien que très nombreux, ne peuvent pas être améliorés. Quant aux huit arènes de combat, elles se révèlent d'un basique affligeant. Elle est bien loin, cette sensation d'utiliser le décor comme dans DotA, de planquer



La capture de drapeau permet d'améliorer le bâtiment principal de sa base, de gagner des points d'expérience et de contrôler des boutiques ou des mines d'or. De quoi en faire des objets convoités.

son héros derrière un arbre pour surprendre un ennemi. Le manque de dynamisme des parties s'en ressent largement.

## Mi-figue, mi-raisin

Il faut cependant concéder des qualités à Demigod. Le design est réussi et les héros en jettent. J'avoue être fan de The Rook, un golem géant arborant des tourelles en guise d'épaules. Le système de points de faveurs (voir encadré) et les différents bonus apportés par le bâtiment principal sont également attractifs. Quelques pièces d'or permettent d'améliorer les défenses, d'augmenter son armée de monstres et de booster son gain d'expérience… Sachez par ailleurs qu'en début de partie vous n'aurez pas suffisamment d'or pour améliorer votre héros et votre base simultanément. Un choix tactique est donc nécessaire. Côté stratégie toujours, les ressources clés et les territoires sont représentés en jeu par des drapeaux. Les joueurs gagnent de l'expérience en capturant ces fameux drapeaux. On peut donc être utile à son équipe sans forcément passer son temps à tuer des héros adverses.
À la fois fun, mais manquant de contenu, agréable mais agaçant, Demigod laisse donc un avis plus que mitigé. Le verre est-il à moitié plein ou à moitié vide ? Tout est une question de point de vue ! De mon côté, je regrette que les choses aient été faites à moitié sur ce titre, qui n'est, au final, qu'une adaptation assez fade du mod qui l'a inspiré.

**Cyd**

## Beau comme un Dieu

Au nombre de huit, les Demigod sont divisés en deux sections : les assassins et les généraux. Avant d'en sélectionner un, regardez leurs forces et leurs faiblesses pour choisir celui qui sied le mieux à votre style : défenseur, attaquant, soigneur, corps à corps ou tireur à distance. Actuellement, le personnage le plus controversé est Regulus. Un sniper qui s'avère un poil trop puissant. Espérons qu'il soit rééquilibré dans les patchs à venir. En parlant de mise à jour, Gas Powered Games prévoit l'arrivée de deux nouveaux Demigod. Mais ne nous réjouissons pas trop vite, car selon leurs dires, ils ne savent pas encore si les prochains Demigod (après ces deux premiers) seront payants ou non. De même pour l'implémentation de nouvelles cartes. Le débat est toujours d'actualité pour savoir si elles seront proposées gratuitement ou par le biais d'une extension.



## Challenge !

Dans le menu « Succès », chaque héros possède une liste de challenges à accomplir pour cumuler des points de faveurs. Il s'agit de gagner plusieurs parties, d'exécuter un certain nombre de points de dégâts avec tel sort, de cumuler un maximum de pièces d'or, etc. Ces points de faveurs servent à acheter des objets spécifiques en jeu dès le début d'une partie. On se prend donc vite au jeu de cumuler un maximum de points et d'exécuter tout un tas de challenges.

## Un peu de technique

Demigod dispose encore de nombreux bugs qui, on l'espère, seront éradiqués rapidement via des mises à jour. Pour ce qui est du moteur, aucun souci majeur n'est à signaler. Le jeu fonctionne tous les détails à fond, sans problème de fluidité. Pour cela, optez pour un processeur Core 2 Duo d'entrée de gamme, une carte vidéo d'au moins 256 Mo et de 2 Go de Ram minimum.

## En Deux Mots

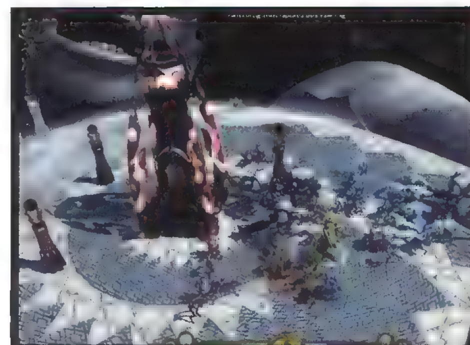
Demigod n'est clairement pas un mauvais titre, mais dépenser 40 euros pour y jouer, alors qu'il suffit de débourser 15 euros pour posséder un Warcraft III et s'éclater avec DotA, ça risque d'en calmer plus d'un. Surtout que, dans le fond, le jeu « professionnel » n'est pas aussi bon que le mod « amateur » !

- + Design des héros
- + Envie de relancer une partie
- − Copier coller de DotA
- − Manque de contenu

| | |
|---|---|
| Technique | 7 |
| Artistique | 7 |
| Intérêt | 6 |

La plupart des cartes sont visuellement sympathiques, mais leur intérêt stratégique reste relativement limité.







Flanquer des coups de pied dans un ennemi à terre, ce n'est peut-être pas très propre, mais ça fait admirablement descendre sa barre de vie.



# Zeno Clash

ALICE AU PAYS DES BOURRE-PIFS



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 1 Go de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR ACE Team
DÉVELOPPEUR ACE Team/Chili
TEXTE EN français/anglais ET VOIX EN anglais

MAIS QU'EST-CE QUE JE FICHE LÀ ? C'EST QUI CE GARS À TÊTE D'OISEAU ? ET POURQUOI JE LUI TIRE DESSUS AVEC DES POISSONS ? SOIT LUCKY A MIS DE SON SCHNAPS ARTISANAL DANS MON THÉ, SOIT JE SUIS TOMBÉ SUR UN DRÔLE DE PHÉNOMÈNE...



Allez, Sundin, tu vois bien que le bar va fermer, là !

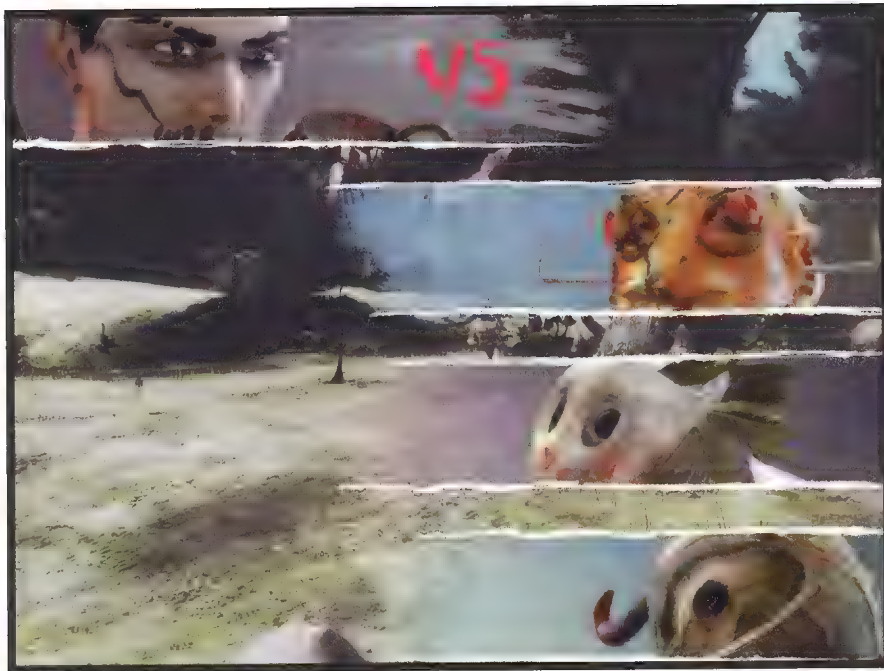
Quand il ne perd pas son temps à entasser des opposants politiques dans des stades, comment un Chilien occupe-t-il ses journées ? Certains gagnent leur vie en siphonnant le compte en banque de mon chef de rubrique, d'autres font des jeux vidéo. Je serais même tenté de parler de bons jeux vidéo, tant je me suis laissé gagner par l'univers décalé et perturbant de Zeno Clash. Ce petit missile indépendant décoché depuis la Cordillère des Andes m'a heurté avec la force d'un coup de pied retourné à la Double Dragon. Une comparaison qui ne manque pas de pertinence, nous le verrons bientôt. Eh oui, je n'ai pas peur de faire des effets d'annonce au début de mes papiers !

## Il était une fois...

Bienvenue dans la ville d'Astedom, ses créatures à corps d'hommes et à tête d'animaux, son architecture à la Gaudí, ses clans belliqueux, ses portes qui parlent. Vous, vous êtes Ghat et vous avec un sacré problème sur les bras : vous avez tué Father-Mother, l'immense créature hermaphrodite qui vous a donné le jour ainsi qu'à vos très nombreux frères et sœurs. Ces derniers entreprennent de vous traquer pour venger la mort de leur géniteur, aidés par les voyous du Northern Gang. Une seule solution : la fuite à travers les terres inquiétantes de Zenozoik... L'histoire est à peine entamée que le character design hallucinant vous aura déjà complètement désarçonné. Le dépaysement est total ! Créatures humanoïdes, animaux, armes, tout est bizarroïde, dérangeant et merveilleusement rendu par un Source Engine très bien dompté. Durant la demi-douzaine d'heures que dure l'aventure, l'imagination des développeurs s'étale sans retenue sous nos yeux. C'est comme si le folklore sud-américain avait fait l'amour dans les champs avec « La Guerre du feu », pour donner naissance à cette œuvre dont l'ambiance mystérieuse et oppressante n'est brisée que par de furieuses mêlées.

## Ça va être Velu !

Car pour s'en sortir, Ghat va devoir lutter et le plus souvent de la façon la plus simple qui soit : à coups de lattes. Son chemin est en effet parsemé d'arènes dans lesquelles surgissent des poignées d'adversaires qu'il faudra tabasser sec afin d'accéder au tableau suivant. Un tel découpage de l'action, allié au soin



Au début de chaque confrontation, un écran annonce les belligérants.

## Un peu de technique

Ce qui est bien avec le Source Engine, c'est qu'il tourne très correctement sur la majorité du parc PC actuel. En revanche, prenez garde à la fin des temps de chargement, il faut parfois effectuer un clic gauche pour que le jeu se lance...



Le fameux Father-Mother, il a perdu un peu de sa superbe, là.



## Jeu sans influences

Il arrive souvent lors d'une interview, que la réponse à une question laisse perplexe. Quand j'ai demandé à Andres Bordeu, le game designer, d'où venait cette inspiration, il a surtout énuméré tout ce qui n'avait PAS influencé le studio : « Nous ne voulions pas de héros qui soit nécessairement bon, nous ne voulions pas qu'il sauve le monde à tout prix. Nous ne voulions pas d'elfes ni d'orcs ou de nains. Nous ne voulions pas d'objet magique ou d'épée héroïque. En fait, nous voulions créer un monde « Punk Fantasy », qui ne soit pas une énième variation du Seigneur des Anneaux. » C'est finalement à la fin de cette interminable liste de non-influences que le bonhomme a fini par nous avouer que l'équipe s'était inspiré des travaux de John Blanche (artiste emblématique de Games Workshop), du peintre Hieronymus Bosch et du film « Dark Crystal ».

tout particulier apporté aux mouvements de corps à corps, fait de Zeno Clash un authentique beat them all à l'ancienne, en dépit de sa vue à la première personne. Blocages, contres, coups de poings, coups de coudes, coups de pieds, esquives... Les mouvements pugilistes sont nombreux et rendent les empoignades variées et très tactiques. La rapidité de l'un nécessitera de bloquer au dernier moment pour lui asséner un contre et commencer un enchaînement. La garde solide de tel autre demandera des coups puissants pour ouvrir le passage à une bonne salade de marrons ! L'immersion lors des rixes est, de surcroît, particulièrement prenante, grâce à une caméra à la Mirror's Edge qui accompagne les moindres mouvements du corps. Une telle générosité dans les animations de combat ne se fait malheureusement pas sans sacrifice : les possibilités de mouvement de Ghat sont très réduites, il ne peut ni sauter, ni s'accroupir.

### Et tu frappes, frappes, frappes !

Bien sûr, tout n'est pas rose dans le petit monde de Zeno Clash, dont l'originalité visuelle et les phases de corps à corps nerveuses ne suffisent pas toujours à masquer les insuffisances. Si les confrontations avec quelques boss de fin de niveau sont intéressantes, les combats avec les ennemis lambdas, dont le comportement peine à se renouveler, gagnent en monotonie au fil des heures. Zeno Clash souffre finalement d'un défaut classique dans les beat them all : la répétitivité. L'impression de déjà-vu est d'ailleurs accentuée par un level design extrêmement linéaire. Des défauts gênants certes, mais qui n'empêchent pas de se laisser happer par une histoire fantasmagorique et totalement déjantée. Si les univers inconcevables ne vous effraient pas, Zeno Clash mérite définitivement un peu de votre temps et de votre bande passante.

**Savonfou**



Le Hunter, un personnage inoubliable pour des confrontations d'anthologie.

TIPS JEU

**Comme beaucoup de jeux indépendants, Zeno Clash n'existe pas en version boîte. Vous le trouverez en téléchargement à presque 16 euros sur Steam (http ://store.steampowered.com/app/22200/). Notez que le distributeur en question fait souvent des promotions, guettez donc le bon moment !**

## En Deux Mots

DÉROUTANT, ORIGINAL, VIOLENT MAIS UN PEU RÉPÉTITIF, ZENO CLASH EST TOUT CELA À LA FOIS. CEUX QUI POURRONT PASSER OUTRE UNE CERTAINE REDONDANCE ET UNE TOTALE ABSENCE DE LIBERTÉ SAURONT APPRÉCIER UN UNIVERS ONIRIQUE SURPRENANT ET UN SYSTÈME DE COMBAT AU CORPS À CORPS DYNAMIQUE ET BIEN PENSÉ.

- \+ Character design
- \+ Le système de combat
- \+ Le scénario
- − Linéaire
- − Un peu répétitif

7 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT



TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

**CONFIG MINIMUM** CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
**ÉDITEUR** Codemasters
**DÉVELOPPEUR** Milestone/Italie
**TEXTE ET VOIX** en français

Vous aurez droit à deux nouveaux tracés (sur 13) : Portimao au Portugal et Kyalami en Afrique du Sud.



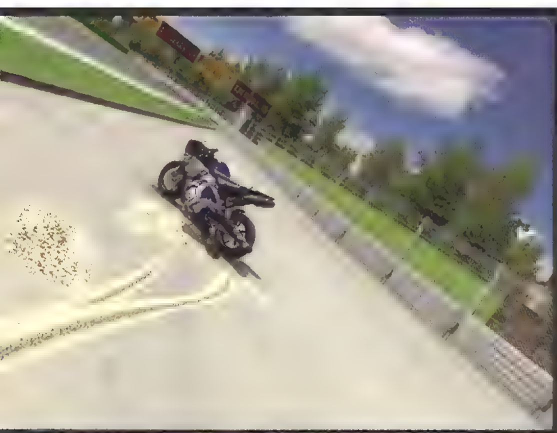

# SBK 09 Superbike World Championship

MÉDAILLE DE PLATINE

MAIS COMMENT FONT-ILS ? SBK 08 EN JUIN, MOTO GP 08 EN OCTOBRE ET REBELOTE AUJOURD'HUI POUR UN AUTRE SBK ? CERTAINS DÉVELOPPEURS SE FONT VISIBLEMENT FOUETTER À LONGUEUR DE JOURNÉE PAR LEURS PATRONS. C'EST TRISTE, TRÈS TRISTE. MAIS TANT MIEUX POUR NOUS !



Pour vous aider à améliorer vos temps au tour, un passage chez votre ingénieur permettra d'adopter la configuration idéale pour chaque circuit.



Je... je ne sais pas ce qui s'est passé mais je vous jure qu'il y a une explication rationnelle.

« Nous tenons, peut-être, le véritable successeur du légendaire Superbike 2001 ». C'est ce que je vous disais le mois dernier après un premier contact très positif avec le nouveau titre des Italiens de Milestone. Désormais, après plus de 15 heures de jeu non-stop sur SBK 09, je détiens LA réponse, celle que tous les fans de deux-roues attendent depuis des années : Milestone s'est-il enfin auto-collé une bonne grosse claque ? Sans attendre, je vous file la réponse, c'est... Oh mais j'y pense, vous vous demandez sûrement ce qu'il faut de si spécial pour succéder à une simulation culte ?
C'est relativement simple. Primo, il faut être assez pointu pour faire briller les yeux d'un puriste tout en permettant à un gros nul comme moi de prendre un gigantesque panard au guidon virtuel de ces engins surpuissants. Deuzio, il convient d'afficher une plastique irréprochable pour son époque, un peu à l'image des élégantes donzelles présentes sur les grilles de départ. Et tertio, il est indispensable de provoquer des véritables rafales d'adrénaline dans tout le corps du joueur afin de le faire vibrer d'effroi au guidon de sa machine.

## Une mâchoire en moins

SBK 09 est ce qu'on appelle poliment une « suite dans la continuité ». Le genre de jeu millésimé dont chaque itération semble avant tout destinée aux gros fans d'une discipline bien avant de vouloir toucher un public plus large. Vous me direz, quand les évolutions sont franches, ce n'est pas vraiment un problème et vous aurez raison.
Le petit souci, dans le cas qui nous intéresse, c'est que SBK 08 était déjà un excellent jeu, plutôt joli, propre sur lui, réaliste et très, très fun.
La tâche ne s'annonçait donc pas vraiment facile pour les développeurs, pour un SBK 09 que nous attendions avec le sentiment de recevoir une bonne grosse mise à jour de pilotes et de circuits. Quelle grossière erreur ! Dès les premiers tours de roue, un constat s'impose : c'est magnifique ! Les pauvres textures de l'opus précédent ont laissé


Regardez bien le ciel, vous ne le verrez pas souvent.

## Et si je possède déjà SBK 08

C'est simple : sautez sur la suite. Franchement, toutes les modifications apportées par Milestone à son bébé ont de quoi vous faire craquer et si vous ne l'avez pas encore compris en lisant le texte, voici de quoi vous en convaincre, en images.

TIPS JEU

Comme pour bon nombre de jeux actuels, c'est le pad Xbox 360 que nous vous conseillons plus que vivement pour goûter aux joies des courses sur pistes goudronnées.

leur place à de somptueuses remplaçantes au look photoréaliste du plus bel effet. Les circuits sont beaucoup plus fournis en éléments de décor et le nombre de détails affichés sur les motos ou leurs pilotes est aussi bien plus important qu'avant. De plus, les sorties de pistes ou les chutes ont désormais des conséquences cosmétiques directes sur notre engin.

### Roi de la glisse

Parlons-en, des chutes. Si l'on pouvait faire les gros yeux à SBK 08 avant de l'envoyer au coin à coups de pieds dans les fesses, c'était bel et bien sur sa gestion très hasardeuse de la roue arrière. Fréquemment, la moto partait en vrille sans que l'on comprenne bien pourquoi. Le pire, c'est que cela pouvait se passer dans un virage pourtant négocié mille fois dans des conditions identiques. Tout cela est terminé. Le joueur n'a plus l'impression de jouer à la roulette russe dès qu'il aborde une chicane qu'il connaît comme sa poche. Dans le même esprit, l'I.A. des adversaires a été repensée afin de permettre des duels plus intenses et mieux équilibrés. Histoire de parfaire encore l'immersion, de nouveaux sons d'ambiance ont été implémentés et il ne sera pas rare que le vacarme provoqué par un orage ou les réacteurs du bruit d'un avion de ligne couvre soudain le bruit des motos. Cerise sur le gâteau, ce fameux avion de ligne, vous pourrez même le voir passer au-dessus du circuit grâce à l'ajout de divers événements visuels (hélicos, montgolfières...) censés apporter un peu de dynamique supplémentaire à vos courses.

### Un grand cru

Côté pilotage, on frôle le sans-faute. Les motos répondent incroyablement bien, les transferts de masse (c'est-à-dire le poids déporté en fonction de la force centrifuge appliquée sur l'engin) sont d'un réalisme effarant et les différents niveaux de difficulté ont été ajustés pour plus de cohérence. Ainsi, les modes Basique, Arcade et Avancé permettent de jouer façon tête brûlée alors que les niveaux supérieurs demanderont une attention de tous les instants, parfois à la limite de la décence. Dans les petites choses qui fâchent, notez les musiques façon rock pathos ou techno pouilleuse des années 90 (au choix), des bruits de moteurs parfois trop timides et un mode Replay inutile donnant un peu trop l'impression de regarder une compétition de cyclistes juniors sur Télé Cintegabelle. Ces doléances-là mises à part, c'est que du bonheur et vous aurez compris que la réponse que vous brûlez d'envie de connaître depuis le premier paragraphe est oui, mille fois oui. Le petit dernier de chez Milestone assèche les Grands Lacs à la paille et gagne sans problème une étincelante étoile de Shérif. Si SBK 08 était très bon, SBK 09 frôle la perfection.

**Yavin**

Redoutable, la pluie ne pardonnera aucune erreur.



### Un peu de technique

Étonnant ce que des programmeurs de talent sont capables de faire. Alors que SBK 09 est plus beau, plus riche et plus plein de choses que son grand frère, il est aussi bien mieux optimisé ! À machine égale (Core 2 Duo E6600, 2 Go de Ram, Geforce 8600 GT ou ATI 2600 XT), on gagne parfois une bonne dizaine d'images par seconde. Chapeau !


Malheureusement, les Replays manquent cruellement de charme.

### En Deux Mots

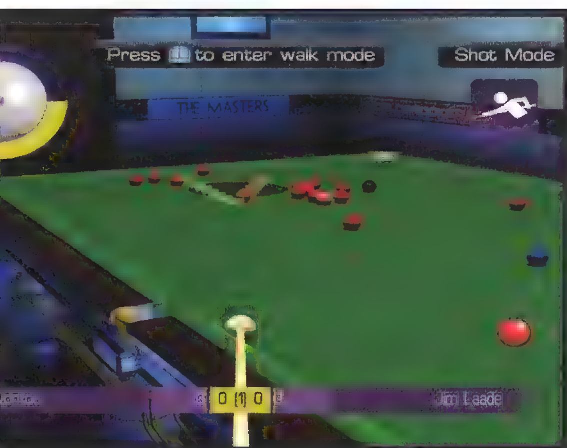
Plus qu'une simple mise à jour, SBK 09 gomme la plupart des défauts de son prédécesseur et s'impose, en toute humilité, comme la crème des simulations d'engins à deux roues. Un must accessible à tous, parfaitement optimisé, à ne manquer sous aucun prétexte.

- Visuellement splendide
- Des courses intenses et spectaculaires
- Accessible à tout type de joueur
- Les musiques insupportables
- Certains sons de menus agaçants

8 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT




Der Imperial Komissar : le retour de Falco.

TOUT PUBLIC

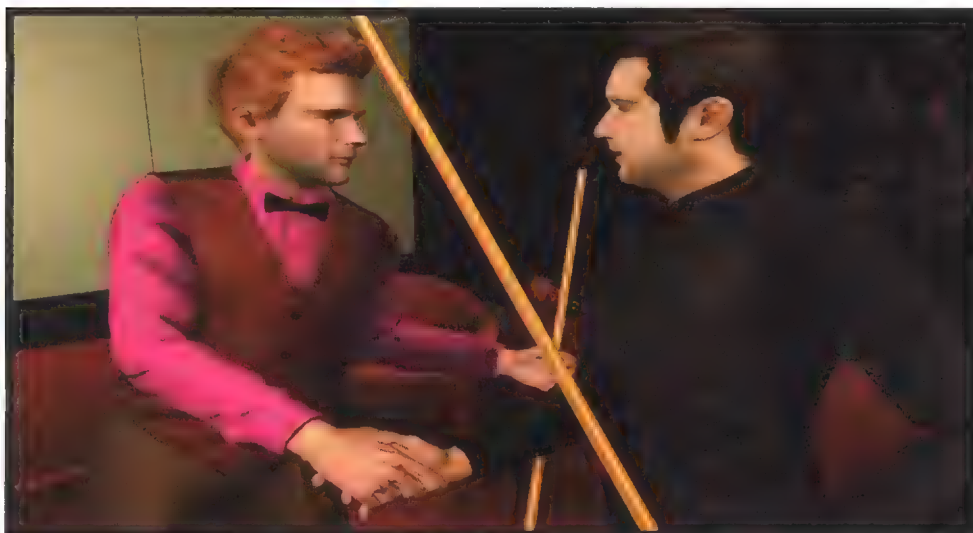
CONFIG MINIMUM CPU 2 GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO ÉDITEUR KOCH MEDIA
DÉVELOPPEUR BLADE INTERACTIVE STUDIOS/ ROYAUME-UNI
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

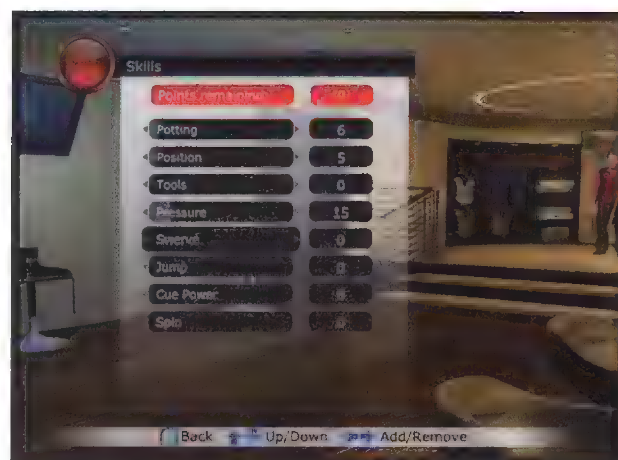
# WSC Real 09

J'AI LES BOULES

TOUS LES MOIS À LA RÉDAC, ON A LE « JEU QUE T'Y CROIS PAS », ET INUTILE DE PRÉCISER QUE L'ON SE BAT POUR TESTER CE GENRE DE MERVEILLE. CE NUMÉRO-CI, IL S'AGIT D'UNE SIMULATION DE SNOOKER, ET C'EST MOI QUI AI GAGNÉ !

En voyant cette belle jaquette noire et blanche échouer sur mon bureau, je salivais déjà en pensant à la cargaison de calambours faciles à base de « boules », de « queue » et de « petit trou du coin ». Hélas, WSC Real 09 est une simulation tout ce qu'il y a de plus honnête et décente. Évidemment le sujet qui lui sert de base, le snooker, est à peu près aussi distrayant qu'un cours de latin psalmodié par un moine anémique, mais soyons beau joueur, même les non-initiés à ce sport éprouveront sûrement du plaisir à enchaîner quelques parties. Évidemment, pour aller plus loin, il faudra avoir un peu plus la foi.
La 3D n'a rien de follement éclatant mais elle reste sobre et de bon goût, et permet une bonne lecture du jeu. Les trajectoires sont clairement visibles sans être trop évidentes. Ainsi, s'il est facile de réaliser des coups droits ou légèrement décalés, de longues séances d'entraînement resteront nécessaires pour réussir à faire une bande, à donner un spin à sa boule ou encore à la faire bondir pour réveiller un peu le public.






Vous pourrez investir les Skill Points glanés pendant les matches et les entraînements pour augmenter les capacités de votre joueur.

### Un peu de technique

Blade Interactive a plutôt bien maîtrisé son bébé, puisqu'une bécane d'entrée de gamme supporte le 1680 par 1050 sans ralentissement. Attendez-vous en revanche à des temps de chargement bien longuets.

**Label Qualité**

Licence WSC oblige, le jeu propose les compétitions les plus prestigieuses comme le Northern Ireland Trophy ou les Shanghai Masters. La gestion de la carrière est de son côté assez simpliste ; on enchaîne les tournois de l'année automatiquement et la progression se fait sous la règle de l'élimination directe. Les résultats déterminent le classement dans la hiérarchie mondiale, et donc, la possibilité ou non de participer au World Snooker Championship en fin d'année. Parmi la galerie d'adversaires virtuels affrontables se trouvent 32 authentiques joueurs du circuit mondial, avec qui toute confrontation est traumatisante. Je pense notamment à ce monstre de Brian Turner, qui vous nettoie la table à la première occasion. Au final, j'ai bien peur de ne pas pouvoir tirer de conclusion sur WSC 09 sans devoir dégainer le terrifiant « les amateurs apprécieront », parce que pour le coup, c'est exactement ça. En tout cas moi, ça m'a donné envie de retrouver les tapis verts.

**Savonfou**

### En Deux Mots

UNE SIMULATION PROPRE ET ACCESSIBLE, MAIS DONT ON REGRETTE UN MODE CARRIÈRE TROP SIMPLISTE. À RESERVER AUX FANS DE LA CHOSE.

- Facile d'approche
- Très propre
- Mode Carrière trop simple
- Cela reste du Snooker, quoi !

| | |
|---|---|
| 7 | TECHNIQUE |
| 6 | ARTISTIQUE |
| 6 | INTÉRÊT |



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo**
ÉDITEUR **Kalypso**
DÉVELOPPEUR **Enlight/Hong-Kong**
TEXTE **EN FRANÇAIS**

ENVIE DE MAIGRIR SANS RIEN FAIRE ? JUSTE EN RESTANT DEVANT VOTRE PC ? O.K., ON A UN TRUC POUR VOUS, ÇA S'APPELLE RESTAURANT EMPIRE II ET ÇA COUPE INSTANTANÉMENT TOUTE ENVIE DE BOUSTIFAILLE...



# Restaurant Empire II

COUPE-FAIM

Restaurant Empire II, ou tout ce que la gestion a engendré de mauvais (ça commence fort, j'aime ça), rassemblant non seulement tous les poncifs, mais aussi tous les écueils du genre : une interface peu accueillante, des graphismes périmés, des didacticiels mal foutus et une ambiance à chloroformer un Savonfou post-apéro. Bref, du pas brillant, mais on s'y attendait un peu de la part de ces petits Messieurs de chez Enlight, auteurs du premier opus et des non moins assommants Hotel Giant...

## Mal de bide

Mais il faut quand même que je vous dise de quoi il s'agit exactement. Comme son aîné, Restaurant Empire II s'apparente à de la gestion très classique. Vous gérez votre resto de A à Z : un peu de Cyril Lignac (vous établissez la carte, fixez le prix des plats, décidez de la qualité des ingrédients), un peu du truc de déco très crispant que regarde votre copine tous les dimanches sur M6 (avec plus de 1 400 objets de mauvais goût) et un peu de RH avec de la gestion de personnel (cuistot, réceptionniste, plongeur...). Le but ultime étant, bien entendu, de gagner le plus de thune possible, même si on essaie de nous motiver pour redorer le blason du resto de la famille Lebœuf (bien trouvé le nom), jadis considéré comme un établissement de grande classe. Une tâche pas si simple que ça, tant les deux campagnes au menu du jour se révèlent indigestes. Et ce, même si les paramètres à gérer sont pléthoriques : de la disposition des tables à la motivation du personnel, tout y passe, ce qui procurera d'ailleurs au masochiste tatillon collectionneur de bouchons de bouteilles un immense bonheur. N'étant pas un MTCBB (un masochiste tatillon collectionneur de bouchon de bouteille donc), autant vous dire que mon expérience a été nettement moins concluante, pour ne pas dire autre chose qui ferait que les gars de chez Enlight débarquent à la rédac et me coupent les doigts à coups de CD du jeu (une bonne idée de recyclage en passant). Il serait quand même temps que ces Messieurs regardent un peu ce qui se fait ailleurs. Ils pourraient prendre exemple sur la série Anno notamment, qui allie réalisation technique de qualité et un gameplay accessible et bien ficelé. À bon entendeur...

**Sundin**



Je ne sais pas comment fait la cafétéria à côté de la rédac', moi je n'ai pas réussi à vendre un seul croque-monsieur congelé à l'intérieur et cramé sur les bords...

L'un de mes convives m'a proposé une astuce pour ma cassolette de porc pour la modique somme de 6 500 euros.



### Un peu de technique

**Pas grand-chose à dire au sujet technique. Rien à dire** même en fait, ça tourne sans accroc sur une bécane vieillotte, et encore heureux ! Du positif ici donc, même si j'ai du mal à vous l'avouer.

### En Deux Mots

RESTAURANT EMPIRE II N'A D'INTÉRESSANT QUE SON IDÉE DE BASE : GÉRER UN RESTAURANT DE A À Z. POUR LE RESTE, C'EST VIEILLOT, CHIANT ET ABSOLUMENT PAS DRÔLE. À RÉSERVER À... À QUI D'AILLEURS ?

- + Exhaustif
- − Laid
- − Mou
- − Désuet

| | |
|---|---|
| TECHNIQUE | 4 |
| ARTISTIQUE | 2 |
| INTÉRÊT | 2 |

# DES UTILITAIRES À LA MODE

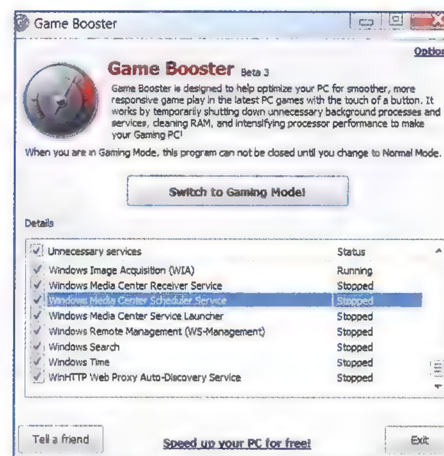
PAR C_WIZ

**Optimiser son système est peut-être un peu passé de mode, mais cela reste pourtant indispensable pour ne pas râler contre les petits désagréments du quotidien. Du coup, on vous a trouvé des utilitaires fantastiques pour faire aussi bien le tri dans vos programmes que dans ceux de Windows...**

## Game Booster

Chez Microsoft, ils ont une mentalité assez spéciale. Celle du « oui, mais ça pourrait servir un jour ». C'est comme cela qu'ils justifient le fait qu'au démarrage de Windows Vista, il y a plusieurs dizaines de programmes qui se lancent, sans prévenir personne. Des choses pour gérer des fonctionnalités réseau dont vous n'avez jamais entendu parler, des outils d'authentification auquel on ne comprend rien... Et ça, c'est pour les choses qui sont à peine identifiables. Parce qu'il y a aussi des choses dont on sait qu'elles peuvent être pénibles quand on a envie de jouer. Comme Windows Update qui se déclenche ou encore son service de transfert de fichier qui se décide à télécharger quelques dizaines de mégaoctets, avec pour seul but de vous rendre encore plus mauvais à Quake Live. Sans parler de l'indexation ou des services de Media Center qui plantent, même si vous ne l'avez jamais utilisé. Game Booster part d'une idée simple, stopper tous les services inutiles avant que vous lanciez un jeu. Par inutiles, on entend les choses qui ne servent jamais, et celles dont on aimerait qu'elles disparaissent quand on joue. Alors, efficace ? Autant être honnête, tout dépendra de l'état de votre machine. Sur un gros PC moderne avec 4 Go de Ram, l'effet le plus notable est de ne plus entendre le disque dur se déclencher pour des raisons qu'on ne peut pas comprendre quand on joue. Rien que pour cela, Game Booster mérite que tout le monde l'essaie un jour. Son utilité sera surtout pour tous ceux qui manquent de Ram. Si vous n'avez qu'un ou deux gigaoctets, Game Booster peut faire des merveilles. Notez pour finir qu'il est compatible avec les versions XP, Vista et même 7 de Windows.

- VERSION : Bêta 3
- ÉDITEUR : Iobit
- LICENCE : Freeware
- URL : www.iobit.com/gamebooster.html



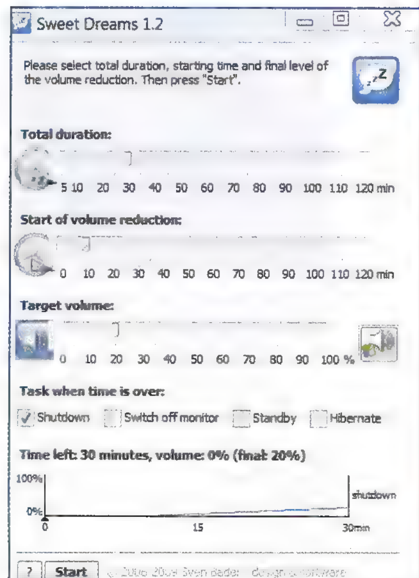

**Pour ceux qui ont peur que Game Booster casse quelque chose : rassurez-vous, vous pourrez l'empêcher de désactiver le service « Fax » que vous adorez tant...**

## Sweet Dreams

Tout le monde n'aime pas la musique autant que vous. Ou le son des mitraillettes/canons plasma des jeux qui vous occupent une partie de la nuit. Pour rester en paix avec les voisins/parents/frères et sœurs avec qui vous partagez un mur, il existe une solution simple qui consiste à baisser le volume, passé une heure critique. C'est d'ailleurs tellement simple que le plus souvent, on oublie de le faire. La notion du temps est très relative quand on lance des roquettes. Heureusement pour nous, Sweet Dreams est là pour nous sauver puisqu'il sait baisser le son tout seul et de manière progressive. Il suffit de définir la durée sur laquelle le son doit être baissé et le logiciel fait le reste. Résultat, on s'habitue progressivement au volume sonore et plus personne ne tape contre votre mur. Outre ses vertus sociales, Sweet Dreams propose aussi pour ceux qui ont l'habitude de s'endormir en écoutant la musique de leur PC une petite fonctionnalité sympathique : éteindre le PC (ou l'écran) à la fin de la période. De quoi faire de doux rêves ?

- VERSION : 1.2
- ÉDITEUR : Sven Bader
- LICENCE : Freeware
- URL : www.svenbader.de/software_download_sweet_dreams.htm

**La période durant laquelle le son se baissera progressivement est limitée à deux heures. Largement assez, quand on y réfléchit deux secondes.**

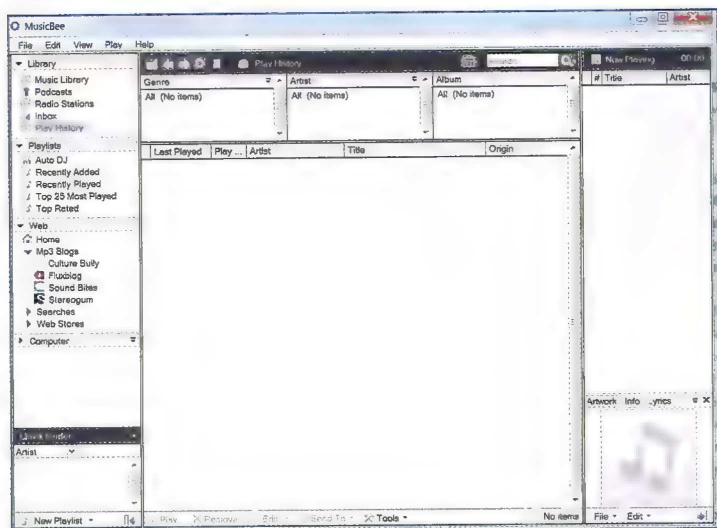


## MusicBee

Trouver l'outil ultime pour tous ses besoins musicaux est une tâche délicate. Parce qu'entre les besoins de gestion de bibliothèques où tout est parfaitement rangé et la réalité où l'on veut écouter juste un fichier sans devoir l'ajouter nulle part, on est obligé de jongler avec plusieurs utilitaires. Et l'on ne parle même pas des podcasts, radios en ligne et autres « blogs musicaux ». C'est dans ce champ de bataille qu'arrive MusicBee, petit logiciel sans prétention qui tente d'extraire le meilleur de nos applications préférées. L'interface utilise un look standard et l'on retrouve sur la colonne de gauche un menu qui reprend un peu celui d'iTunes, avec des liens vers ses bibliothèques (au pluriel, enfin !), podcasts et listes de lecture. MusicBee y rajoute les radios, les sites web et surtout un explorateur de fichiers pour retrouver un dossier à la main si on le souhaite. On retrouve des choses connues et pratiques comme la possibilité de créer des listes de lecture automatiques à partir de critères. Il est capable d'importer votre musique à partir d'iTunes ou de Windows Media Player, de lire tous les formats (même le FLAC), de convertir les fichiers d'un format à l'autre, d'aller chercher les pochettes et les paroles de vos chansons... Autant dire que c'est très complet, le fait qu'il gère la synchronisation avec les lecteurs MP3 (ceux d'Apple compris) étant une jolie cerise sur le gâteau. Là, vous vous demandez probablement où est le souci, parce que rien n'est jamais parfait dans la vie. Il n'est pas payant, non. Il est juste jeune. La version 0.3 n'est pas encore d'une parfaite stabilité. La bonne nouvelle est que son auteur est assez réactif et qu'il produit de nouvelles versions régulièrement, rajoutant en prime des fonctionnalités auxquelles on n'aurait pas pensé (trier une liste de chansons par plusieurs colonnes en simultané). Un logiciel à suivre.

- VERSION : 0.3.3382
- ÉDITEUR : Steven Mayall
- LICENCE : Freeware
- URL : www.getmusicbee.com

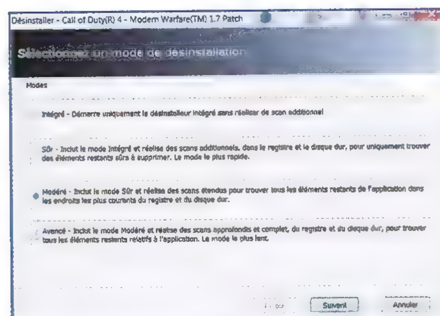
**L'interface ne vous rappelle pas un petit quelque chose ? Pour ceux qui trouvent cela trop classique, il y a aussi des skins...**



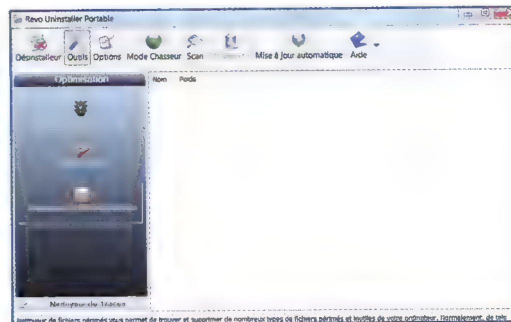

## Revo Uninstaller

- VERSION : 1.8 portable
- ÉDITEUR : VS Revo Group
- LICENCE : Freeware
- URL : www.revouninstaller.com

Désinstaller des logiciels est une étape indispensable si l'on veut garder en vie son Windows. Cela ne tient d'aucune logique, mais c'est un fait, plus vous gardez d'applications inutiles dans votre système et plus Windows se détériore. Une des raisons qui fait que l'on a souvent du mal à aller désinstaller ses logiciels est que l'outil que l'on trouve dans le panneau de contrôle n'est pas des plus rapides. Sous Vista, on l'a même surpris à planter pendant qu'il tentait de nous lister les logiciels qui étaient présents sur notre machine. Ça ne donne pas envie. Revo Uninstaller arrive cependant à combler quelques lacunes comme le chargement immédiat de la liste des logiciels présents et désinstallables. Il permet de lancer la procédure de suppression de logiciel, mais il ne s'arrête pas là puisqu'une fois l'opération classique terminée, il ira vérifier s'il ne traîne pas certains restes (fichiers, bases de registre, etc.). Comme les bonnes choses ne viennent jamais seules, on retrouve quelques petits outils en plus qui permettent de désactiver les logiciels qui se lancent automatiquement au démarrage de Windows, par exemple. Disponible en version « portable » (utilisable à partir d'une clef USB sans installation), Revo Uninstaller est un outil sérieusement efficace.




**Plusieurs modes de désinstallation sont disponibles, du plus simple au plus complet.**




**Outre la liste des programmes de démarrage, on trouve aussi un outil pour supprimer les fichiers temporaires de Windows.**

UTILITAIRES

## Top Utilitaires de la rédac

*Lecteurs vidéo :*
Gomplayer 2.1.17.4710
Media Player Classic Home Cinema 1.2.908
VLC 0.9.9
Media Portal 1.0.1

*Lecteurs audio :*
iTunes 8.1.1
Winamp 5.55
Foobar 2000 0.9.6.5b1

*Mailreaders :*
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.21

*NewsReader :*
Pan 0.133
Newsleecher 4.00 alpha

*Pagers Internet :*
Trillian Astra 4.0 beta
Miranda 0.7.17
Windows Live Messenger 2009 14.0.8064.206

*Antispam :*
Spamihilator 0.9.9.43
POPFile 1.0.1

*Antilourds :*
AdAware 2008
HijackThis 2.02
Autoruns 9.41
ClamWin 0.94.1
Malwarebytes Anti Malware 1.36
Spyware Terminator 2.5.6.316

*Downloaders :*
FDM 3.0.848
WinBITS 1.0

*Customisation :*
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
DExposE2 08.05.2009
Iconoid 3.8.5
Rainbow Folders 2.055

*Clients FTP :*
FlashFXP 3.7.8.1328
FileZilla 3.2.3.1
SmartFTP 3.0.1026

*Browsers Web :*
Firefox 3.5b4
Google Chrome 2.0.160
Safari 4 beta (528.16)

*Browsers d'images :*
ACDsee Pro 2.5
Xnview 1.96

*Optimisation système :*
CCleaner 2.18.878
Defraggler 1.08.132
Process Explorer 11.33

# Quoi de Neuf

par Yavin



## G19

Tout contrôler, c'est important. Mais tenter d'y parvenir sans les bons outils s'avère souvent décevant. Ainsi sera le G19, successeur de l'incroyable G15, tant aimé d'une génération entière de joueurs. Craqueront-ils pour ce modèle ? Sans doute, car le clavier dispose maintenant d'un écran couleur et d'un système de rétro éclairage sélectif. Si le premier tient plus du choix cosmétique, le second a l'avantage de laisser la possibilité d'éclairer les touches que l'on souhaite voir illuminées. De plus, Logitech a prévu la possibilité d'enregistrer des macros directement en jeu tout en permettant d'appuyer sur pas moins de cinq touches à la fois sans que le clavier ne parte en vrille ! Pour le reste, deux ports USB et des rainures pour les câbles complètent ce qui s'annonce comme le futur clavier à posséder. Jusqu'au prochain modèle ?

Fabricant : Logitech
Site Web : **www.logitech.fr**
Prix : N.C.



## Sidewinder X8

Quand un constructeur s'adresse aux pros du gaming ou à ceux qui rêvent de le devenir, il n'y va pas toujours avec le dos de la cuillère. Pour séduire sa cible, il se doit de présenter un produit qui évoque la robustesse, la puissance, voire la virilité. C'est donc en toute subtilité que la dernière souris de la gamme Sidewinder se pare d'une belle robe noire agrémentée de quelques petites touches de rouge du plus bel effet. L'innovation, c'est que nous avons affaire à un des premiers mulots sans fil, capables de tenir la cadence dans les jeux et ce n'est pas chose courante ! Que les puristes se rassurent, si le procédé ne leur plaît pas, il sera toujours possible de passer en mode filaire grâce au câble USB qui aura aussi pour effet de recharger le périphérique. Côté précision, rien à redire, la technologie Blue Track a déjà fait ses preuves et la résolution max de 4000 dpi est tout simplement énorme, même si cela ne sert franchement pas à grand-chose. En résumé, il s'agit d'une très bonne souris au prix malheureusement un peu élevé par rapport à la concurrence.

Fabricant : Microsoft
Site Web : **www.microsoft.fr**
Prix : Environ 100 euros



# OMX 50

Malgré les apparences, Hercule n'était qu'une grosse lopette. Parmi ses célèbres douze travaux (de lopette), rien ne pouvait rivaliser avec le terrible défi consistant à trouver le casque audio idéal. Ah ça, ma bonne dame, c'est autre chose que de nettoyer les écuries d'Augias ! Si vous aimez les casques « tour d'oreilles » (qui font donc le tour de vos… oreilles), vous devriez adorer ce que vous propose Sennheiser avec cet excellent modèle. À condition d'aimer les basses puissantes, même si celles-ci ne se montreront jamais réellement gênantes. Seul bémol, une tenue un peu bancale en cas d'activité sportive soutenue, ce qui aurait été nettement moins grave si l'engin ne se destinait pas spécifiquement à ce type de pratiques.

Fabricant : Sennheiser
Site Web : **www.sennheiser.fr**
Prix : Environ 20 euros






# T.Flight Hotas X

Le mois dernier, nous vous avons dit beaucoup de bien du très aérien Hawx de chez Ubisoft. Probablement dans le but de séduire ceux qui ne se seraient pas encore procuré le jeu, l'éditeur français sort de son chapeau un fort joli pack. La boîte comprend le jeu et le fameux Joystick T.Flight Hotas X. Derrière ce nom barbare se cache un excellent manche à balai couplé à une manette de contrôle des gaz, un socle lesté et un essentiel « chapeau chinois ». La bonne idée du moment se trouve dans la configuration du périphérique qui vous arrivera complètement paramétré pour être utilisé dans Hawx sans que vous ayez à vous soucier d'autre chose que d'anéantir vos adversaires. Très franchement, vu l'état du marché des joysticks (on ne peut pas dire que la concurrence soit féroce…), vous auriez tort de passer à côté de cette bonne affaire que vous pourrez même utiliser sur votre Playstation 3. Je parle bien sûr uniquement du joystick, pas du jeu !

Fabricant : Thrustmaster
Site Web : **www.thrusmaster.fr**
Prix : Environ 70 euros (Jeu + joystick)

# Arena

Quand Apple a sorti son iPhone, beaucoup d'analystes sentaient que la firme de Cupertino allait sans doute réveiller un marché moribond. Un an plus tard, lorsqu'on regarde ce que propose la concurrence, on voit à quel point ces gens avaient raison. Le marché des téléphones à écran tactile est désormais devenu colossal et certains constructeurs multiplient les modèles afin d'inonder tous les segments du marché. C'est le cas de LG qui après les Viewty et autre Renoir propose son petit dernier, le Arena. Et le constructeur de nous assurer que son joujou « va encore plus loin que l'iPhone ». Capteur photo de 5 millions de pixels, gestion des MMS, support des cartes Micro SD et possibilité d'enregistrer des flux vidéos, l'engin cherche à faire mal à celui d'Apple et ça se sent. Sauf que, voilà, le clavier virtuel répond plutôt mal et le système d'exploitation est totalement fermé. En clair : vous ne trouverez pas d'équivalent à l'Appstore pour ce téléphone-là. Ajoutez à cela une autonomie d'à peu près une journée et vous obtenez un téléphone à peine supérieur à son modèle dans quelques domaines et bien inférieur dans les autres.

Fabricant : LG
Site Web : **www.lg.fr**
Prix : Environ 420 euros (sans forfait)



*Warhammer Online*

## WAROCRATIE

En des temps encore pas si lointains, la pertinence d'une idée se mesurait à la taille de la hache de son détenteur. Mais, ô monde de merveilles, depuis l'avènement de la démocratie, même le plus insignifiant des insignifiants peut exprimer son avis sur un litige le concernant. Hélas, dans le microcosme des MMORPG, les joueurs ont encore du mal à se faire entendre et subissent plus les patchs qu'ils ne les créent. Pourtant, à l'heure de remodeler les classes chaman et archimage de Warhammer Online, Mythic a ouvert sur ses forums une tribune libre pour prendre en considération les avis des joueurs. Il sera sans doute trop tard pour y participer quand vous lirez ces lignes, mais nous tenons à saluer bien bas cette initiative en espérant qu'elle donne des idées aux développeurs de tout bord. Reprenez avec moi : à bas la hiérarchie !



## ÉDITO

**PROCÈS ROCAMBOLESQUES, GESTIONS DOUTEUSES, PARTENARIATS BRISÉS OU SIMPLES FAILLITES, L'ACTUALITÉ ONLINE A ÉTÉ AUSSI DENSE QUE MOROSE CES TEMPS-CI. AUSSI AVANT DE VOUS VOIR MISER SUR LE MAUVAIS CHEVAL, NOUS AVONS BLINDÉ LES PAGES QUI SUIVENT DE FREE TO PLAY EN TOUT GENRE. POUR PEU QUE VOUS ARRIVIEZ À FUIR LES ITEM SHOPS, VOUS ÉVITEREZ LES MAUVAISES SURPRISES !**

*Business/Esport*

## GAMES SERVICES N'EST PLUS

Le fragile petit monde de l'esport français vient de se ramasser un grand coup de chevrotine en plein dans les dents. Games Services, l'organisme esportif le plus médiatisé de France notamment chargé de l'organisation de l'ESWC et de la Coupe du Monde de Jeu Vidéo, vient en effet de fermer boutique au bout de neuf ans d'existence. Cette année déjà, Mathieu Dallon avait décidé de repousser l'ESWC 2009 « faute d'argent ». Récemment, il expliquait encore son choix sur esportsfrance.com : « Nous attendions des sponsors qui ne sont pas venus ». À qui la faute ? À la crise. En effet, il faut bien avouer que, pour l'instant, le milieu du sport électronique ne génère pas des masses d'argent, aussi pour faire face à la difficile période financière actuelle, certains géants du matériel comme Intel ou nVidia ont simplement supprimé leur budget sponsor. Un coup dur pour Games Services qui n'avait déjà pas réussi à payer les vainqueurs de l'ESWC de 2008. Donc liquidation judiciaire, annulation des concours et tout le tintouin, bref le coup de chevrotine. Maintenant la question qui fait le tour du Web est la suivante : l'esport français est-il mort le 5 avril 2009 avec Games Services ?










*Stargate Worlds*

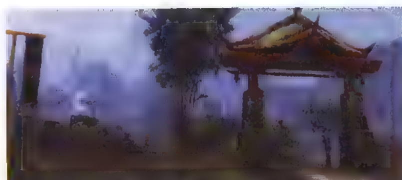
## HONTEUX, MADAME !

Stargate Worlds n'a-t-il été qu'une étoile filante ? Annoncé il y a quelques mois par d'impeccables sourires aux dents blanches, à grands coups de « fabuleux » et de « grandiose », le jeu de Cheyenne Studios a déjà deux pieds dans la tombe. Plusieurs semaines durant, les développeurs se sont gentiment assis sur leur salaire en essayant d'ameuter les foules. Puis... rien. D'un coup d'un seul, le projet qui devait faire tant de bruit s'est fait plus discret qu'un moine égaré dans un bordel. Il paraît que le développement continue, mais le studio a littéralement englouti les fonds qui lui avaient été confiés. Soulignons pour mémoire que Cheyenne Studios et Firesky, la société éditrice du jeu, avaient été créés dans l'unique but de soutenir ce Stargate Worlds plus que compromis, qui a déjà explosé sa date de sortie sans même passer par la case bêta. Pour sa part, Brad Wright, producteur de la série télé Stargate, pense que tout est foutu et s'est fendu au micro du site Gamasutra d'un « C'est honteux ! Terriblement honteux ! ». Un peu aigri, le monsieur... Il aurait investi dans le jeu que ça ne m'étonnerait pas.

*Guild Wars*

## LÉA PASSION MAMMOUTH

Une fois n'est pas coutume, je ne vous parlerai pas de Guild Wars pour charrier NCsoft avec un embarrassant : « Il est passé où le Gui-Guild Wars 2 ? Hein ? Il est oùùùù ? ». Promis. En fait, voilà, c'est passé relativement inaperçu, mais le premier (et unique) opus a fait l'objet d'une conséquente mise à jour visant principalement à retenir des joueurs qui tournent en rond depuis Eye of the North. Au programme donc, un agrandissement des banques, l'apparition de quêtes journalières et une île pleine à craquer de... petits familiers à collectionner. Mouais, pas franchement épique tout ça. Le jour où les développeurs ont juré qu'il n'y aurait jamais de quatrième extension pour Guild Wars parce-qu'après-Eye-of-the-North-ce-sera-Guild-Wars-2, ils auraient mieux fait de se mordre trois cent cinquante-huit fois la langue.







*Fallout MMO*

## POIL DANS LA MAIN

Voici une news pensée faite pour être lue avec la voix aigrelette et insupportable des speakers radiophoniques d'antan, coopérez s'il vous plaît : Le 4 avril 2007, sous l'œil attteeeentif du Maréchal, Interplay cède à contrecœur la licence Fall-hout au bien-pensant collaborateur Bethesda. Mais ! Même au cœur de la débâcle, Inteeerplée s'était réservé l'u-niii-que privilèèèège de développer un MMO Fall-hout ! Héééélas, comme le dit si bien notre cher Maréchal, seuls les travailleurs besogneux sont méritants. Aujourd'hui, Bethesda monte au créneau, en appelle au jugement impartial du






Maréchal, et pointe d'un doigt hac-cusateur Inteeeeerplé. Selon le plaignant, l'hac-cusé n'aurait toujours pas entrepris le développement dudit MMO Fall-hout. Or, l'hac-cord de 200000-7 (prononcez deux miiiiiiihlle sept) stipule qu'en cas de non démarrage du projet au 4 avril 2009, l'exploitation honline de la liiiiceeeeence reviendrait à Bethesda. « Menteur !, rétorque Interpléé, le 26 havr-il 2009, nous avons diffusé un artwork de notre jeu ! Preuve indub-hitable que nous y travaillons ». Pour l'instant, les deux parties en sont encore aux mots, mais nul doute que l'affaire finira bien vite devant les trib-hunaux si Interpléé ne montre pas rapidement le fruit de son travail. Quoi qu'il en soit, Fall-hout honline, c'est pour bientôt. Merci Maréchal !

*Chinoiserie*

## LA JALOUSIE COÛTE CHER




Vous pouvez courir aussi vite que vous voulez, il est un truc que vous ne rattraperez jamais, c'est la rumeur. La dernière en date raconte que The9, exploitant chinois de la licence World of Warcraft, serait sur le point de soutenir le lancement asiatique de Warhammer Online. Tout cela serait merveilleux pour la société en question si Blizzard n'était pas venu annoncer qu'il confierait son jeu à un autre opérateur inconnu. Et pour être sûr que The9 ne reprenne pas tout le matos Blizzard pour WarO, le géant californien fait maintenant pression pour l'inciter à « céder les serveurs à un prix avantageux ». À l'heure actuelle, Blizzard propose de racheter pour 22 millions de dollars une installation qui en aurait coûté 73. Comme quoi l'on peut faire des jeux kikoo pleins de couleurs et être un putain de requin.





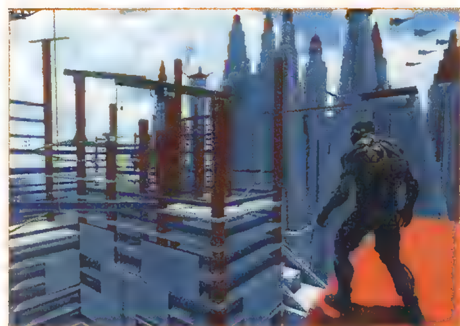
# MODS

**À CROIRE QUE LA CRISE TOUCHE AUSSI LES MODDEURS. CE MOIS-CI PAS GRAND-CHOSE À SE METTRE SOUS LA DENT, MAIS CERTAINS PROJETS NOUS LAISSENT ESPÉRER DE SYMPATHIQUES SOIRÉES « MODS » ENTRE POTES DANS LES SEMAINES QUI VIENNENT. SURTOUT POUR LES FANS DE MIRROR'S EDGE !**

## JUMPER AND THE CITY

CRYSIS

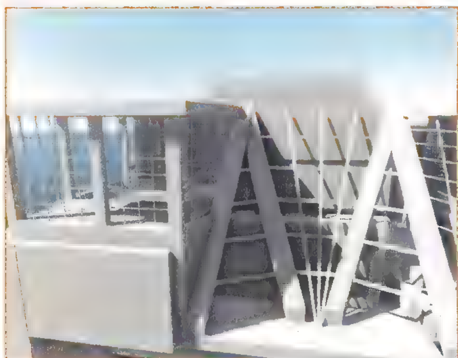
Jumper and the City permet d'incarner une sorte de Superman pouvant, selon les créateurs du projet, « exécuter des sauts de 20 m et courir à plus de 60 km à l'heure ». Voilà de quoi sortir les joueurs de Crysis de leur jungle pour les plonger en environnement urbain. Évidemment, le but de Jumper and the City n'est pas uniquement de jouer aux Yamakasi ou d'admirer le panorama de la ville : des troupes US bloquent la ville et servent de prétexte à combattre dans les airs, sur et sous terre. Encore en cours de développement, Jumper and the City devrait voir le jour d'ici peu puisqu'il en est à 87 % de finition, à l'heure où ces lignes sont couchées.
http://crymod.com/thread.php?threadid=44694



## MIRROR'S EDGE

CRYSIS

On continue avec Crysis et le trip Yamakasi dans une modification inspirée de Mirror's Edge. À l'origine, il ne devait s'agir que d'une seule carte, mais l'auteur du projet a décidé d'en faire un mod complet, représentant une ville entière. Pour le moment, aucune date de sortie n'est prévue mais si vous désirez suivre l'évolution de ce mod, rendez-vous à cette adresse :
www.crymod.com/thread.php?threadid=47062.





## PROJECT 25



Même si son scénario se boucle en une petite trentaine de minutes, Project 25 devrait combler de nombreux joueurs solitaires. Histoire de ne pas vous gâcher une aventure si courte, sachez seulement que ce mod n'est qu'un épisode d'un plus vaste projet de fin d'études, et qu'il est nécessaire de posséder Half-Life 2 et Half-Life 2 Episode 1 & 2 avant de l'installer. Enjoy ! www.filip.coulianos.se

## NARUTO NAITEKI KENSEI



Le phénomène Naruto n'épargne pas les moddeurs et leur envie de se mettre joyeusement sur la tronche avec les personnages de la série. Naruto Naiteki Kensei, réalisé avec le moteur de Half-Life premier du nom, offre trois systèmes de gameplay. Le Taijustsu qui met en avant les affrontements au corps à corps, les combats armés, et enfin, le Jutsu qui demande aux joueurs d'exécuter différentes combinaisons de touches afin de lancer des techniques propres à chaque personnage. Pour sa sortie, NNK devrait proposer uniquement le mode Deathmatch et Team Deathmatch avec un maximum de trois joueurs par équipe et de 4 équipes par serveur.
http://naiteki-kensei.com/





## I HATE MOUNTAINS

LEFT 4 DEAD

Lorsque deux Français et un Belge se mettent en tête de réaliser une nouvelle campagne pour Left 4 Dead, cela attire forcément l'attention. Chauvinisme mis à part, la plupart des membres ont un passé intéressant, deux d'entre eux faisaient d'ailleurs partie des créateurs de l'excellent Portal Prelude. Nous sommes donc en droit d'espérer voir en I Hate Mountains un mod prometteur. Concernant sa date de sortie, il faudra s'armer de patience car rien n'a été communiqué pour l'instant. Mais comptez sur Joystick pour suivre ce projet dans les mois à venir.
www.ihatemountains.com
www.portalprelude.com

CYD



# FREE 2 PLAY

**PARFOIS, JE CONSTATE À REGRET QUE LE MAUVAIS GOÛT N'EST PAS ENCORE PUNI PAR LA LOI. AUSSI, POUR VOUS ÉVITER DE TÉLÉCHARGER N'IMPORTE QUEL JEU À L'AVEUGLETTE, NOUS SOMMES ALLÉS TRAÎNER NOS SOURIS SUR LES PETITES NOUVEAUTÉS FREE TO PLAY DU MOIS : SUIVEZ LE GUIDE.**



## • PRISTON TALE 2

La diplomatie n'est pas votre fort ? Aux beaux discours, vous préférez les grands coups de hache à deux mains ? Vous aimez tellement le bashing que vous vous levez chaque matin en regrettant de ne pas être né Coréen ? Eh ben, les amis, Priston Tale 2 est fait pour vous. Comme en témoignent l'absence totale de tutorial et le design aguicheur des guerrières vêtues peu ou prou d'une simple chaussette, nous tenons là un MMO coréen 100 % pur jus où l'on passe son temps à latter du monstre. Inutile donc de comprendre les quêtes, prenez-les toutes et dézinguez tout ce qui vous tombe sous la main et l'affaire est dans le sac. Heureusement d'ailleurs qu'elles ne sont pas trop complexes, car les traductions françaises sont si risibles qu'elles terrasseraient Jean d'Ormesson au premier regard. Une chose est sûre, si le responsable de cette localisation n'a pas été foudroyé par le dieu des traducteurs qui ont un poil dans la main, demain je peux me reconvertir dans la chirurgie cardiaque. Les curieux trouveront le client français sur www.aeriagames.com.





## • SHIN MEGAMI TENSEI : IMAGINE

Beaucoup plus décalé, je vous présente Shin Megami Tensei : Imagine (Megaten pour les intimes). Pour vous placer le truc en deux mots : l'apocalypse a frappé la belle Tokyo (qui, du coup, est devenue beaucoup moins belle), et les démons des temps anciens ont refait surface. Plutôt que d'aller expliquer à ces braves monstres qu'ils font taches parmi les jardins miniatures de la ville, la jeunesse tokyoïte s'est mise à jouer au Pokemon en les



collectionnant (les démons donc). D'ailleurs je ne vois pas de description plus claire que : voyez Megaten comme un MMO Pokemon post-apocalyptique. Vous apprivoisez un démon, le faites fusionner avec son voisin et ainsi de suite de façon à pouvoir dégommer des méchants de plus en plus méchants. C'est original, assez bordélique et fatalement hardcore, mais le jeu en vaut la chandelle. Bon, pour l'instant Megaten n'existe qu'en anglais sur http://megaten.aeriagames.com, mais Aeria Games oblige, nous aurons fatalement droit un jour ou l'autre à une traduction à la hache.

## • DUNGEON PARTY




Comme le dit souvent Sundin après un septième mojito : il n'y a pas que les MMO dans la vie ! Aussi, pour terminer cette page Free to Play sur une note de chauvinisme imbécile, je tiens à vous rappeler que Dungeon Party est officiellement lancé dans le grand bain. Le but du jeu est très simple : vous incarnez un voleur, un mage ou un bourreau, et avec votre équipe, vous devrez mettre la main sur le trésor de la carte avant l'équipe adverse. Jets de sorts et grands coups de pelle sont évidemment de la partie. Bon, même si le jeu manque de diversité dans ses donjons et dans le choix des classes de personnages, Dungeon Party est joyeusement crétin, plutôt fun, techniquement très propre et surtout très gratuit. Que demander de plus ? L'adresse ? www.dungeon-party.com. D'autres questions ?



LUCKY



## Runes of Magic

# Fils de WoW

**IL EST NOUVEAU, IL EST BEAU, IL SENT BON LE MMO CHAUD! RUNES OF MAGIC EST TRÈS OFFICIELLEMENT SORTI LE 19 MARS DERNIER. L'OCCASION POUR NOUS DE REVENIR SUR CE FREE TO PLAY QUI SURFE SANS VERGOGNE SUR LA VAGUE DE LA WOW-MANIA. ET, RECONNAISSONS-LE, IL LE FAIT PLUTÔT BIEN.**






**Mon beau sapin, roi des forêts, tu vas finir en parquet.**



Mon ami Clint Eastwood me le disait encore hier soir en allumant un de ses délicieux cigares : « Kracou, sache que le monde du MMO se divise en deux catégories. D'un côté, celui qui a un pistolet chargé (ça, c'est Blizzard), et de l'autre, ceux qui ont une pelle et qui creusent, espérant trouver l'idée lumineuse qui leur permettra de prendre la place du gars au pistolet (ça, c'est tous les autres). » Mais toute règle, même celle du grand Clint, a ses exceptions ! Ainsi, Runes of Magic, plutôt que de jouer la carte de la démarcation, a préféré surfer dans le sillage du maître, histoire de pouvoir manger les quelques miettes qu'il aura bien voulu laisser. Une recette qui ne semble pas trop mal lui réussir, puisque depuis sa sortie officielle, le titre de Runewaker affiche une santé pour le moins insolente. Et, après trois mois d'exploration intensive, nous pouvons l'affirmer : cette réussite est tout à fait légitime. Car, mine de rien, en prenant ainsi exemple sur WoW, et c'est un euphémisme, tant la ressemblance entre les deux jeux est grande, nos amis teutons ont pris une sorte d'assurance : celle d'un univers graphique sympathique, d'une mécanique de jeu bien huilée, et d'une interface qui ne rebutera personne.

### UN PEU DE CECI, UN PEU DE CELA

Restait à donner un peu de relief à tout ça. C'est précisément sur ce point que les efforts de Runewaker devront se porter dans les mois à venir. Je m'explique : sur le plan fonctionnel, le jeu est d'une très grande richesse, rarement égalée dans un Free to Play orienté heroïc fantasy : système d'enchères, crafting, quest tracker, et j'en oublie. Des fonctions classiques empruntées à droite à gauche, mais pas seulement. Son système de progression, basé sur le multi-classage, ressemble étrangement à celui de Final Fantasy : on choisit deux professions parmi les six disponibles, la première au début du jeu et la seconde une fois le niveau 10 atteint. C'est l'occasion d'accéder à une plus grande variété de gameplay, et de sortir du carcan réducteur des personnages mono-tâche : « Soigne - Soigne », « Détruis - Détruis ». On retrouve également un système d'housing, une spécialité asiatique. Malheureusement, cette optique d'offrir au joueur un maximum de fonctionnalités et une ambiance qui colle au plus près du bulldozer de Blizzard a un coût : celui de l'originalité.

### ERREUR DE JEUNESSE OU PÂLE COPIE ?

L'univers proposé manque singulièrement d'identité et les quêtes, trop souvent basées sur le schéma « Va donc me chercher dix queues de renard », lasseront vite le joueur aguerri toujours en quête de la nouveauté qui fera vibrer son p'tit cœur. Au menu des reproches, on trouve aussi les races jouables, qui sont au nombre de... une... Oui, c'est un peu léger. Toutefois, ne nous y trompons pas : la bête est encore jeune et Runewaker a largement le temps de corriger le tir. De plus, son fonds de commerce, basé sur l'item shop, est suffisamment bien équilibré pour que l'on puisse développer des personnages sans avoir à claquer la moindre tunasse, un élément non négligeable en ces temps de crise. Tant que je vous sens convaincu, je vous glisse en douce une page de mod supplémentaire.

KRACOUKAS





**Je vous rassure, dans la vraie vie, mon appart est décoré avec un peu plus de goût !**

# ROXXAGE ASSISTÉ

**PARCE QUE LES HÉROS NE SE SONT PAS FAITS EN UN JOUR, VOICI UNE PLEINE PAGE D'ADD-ON.**

**IL N'EST JAMAIS TROP TARD POUR DEVENIR LE ROI DES PGM.**

La plupart des éditeurs de MMO voit en Blizzard un vilain gros monstre assoiffé de joueurs. Runewaker, lui, y voit un grand supermarché où faire ses emplettes : gameplay, style graphique… Ils sont même allés jusqu'à reprendre les fameuses WoW API, ce jeu d'instructions qui permet à la communauté de modifier l'interface et d'y ajouter quelques fonctionnalités intéressantes. Rien d'étonnant, du coup, à voir fleurir des wagons entiers d'add-on pour Runes of Magic, et cela quelques semaines seulement après sa sortie. Du coup, nous, on s'est dit qu'il fallait absolument qu'on vous en parle, de ces géniales créations qui vont vous faire gagner du temps, de l'argent, et pourquoi pas, un semblant de vie sociale. Car tous ceux qui l'ont essayé le savent : RoM est du genre chronophage, surtout si vous y allez dans l'optique de ne pas y dépenser le moindre sioux.

## DES CHIFFRES ET DES LETTRES

**Toi qui es un fan des statistiques, qui ne parles qu'en DPS, toi qui as su calculer qu'en moyenne, il te faudrait 5H28 pour passer niveau 48, sache-le : ce n'est pas demain la veille que tu vas choper une femme ! En revanche, avec Romba, tu pourras nourrir ta psychose des chiffres : un petit add-on qui fournit en temps réel une foultitude d'informations : capacités défensives, offensives, XP, ou le poids calorique de ton dernier repas virtuel.**



Entre la barre supérieure (Romba) et Advanced action house, vous voilà plongé dans un monde de statististiques !



## MAUDIT !

**Autour de ces deux incontournables gravitent quelques aides qui, sans révolutionner votre manière de jouer, vous simplifieront grandement la vie : Macro editor, un éditeur de macro (Oui, la traduction était ardue, mais j'ai un excellent niveau en anglais), autozoomout (je ne vais pas vous la faire deux fois), ou encore Wowmap. Autant d'add-on que vous pourrez retrouver sur l'excellent site http://rom.curse.com/. Et pour le déplacement, ils vous offriront en prime leur petit logiciel maison, le Curse client, qui gérera pour vous tous ces ennuyeux à-côtés que sont installation ou recherche de la perle rare... Non, non, ne me remerciez pas. C'est un peu (beaucoup, en fait) not'boulot, à Joystick, de vous épauler dans les moments de doute.**

## MONEY, MONEY, MONEY

**Alors, on commence par quoi ? Ygather ? Excellent choix ! Il n'a l'air de rien, comme ça, tapi dans votre barre de tâches et pourtant, chaque fois que vous passerez près d'une ressource, il la comptabilisera et inscrira sa position sur la carte. À partir de là, dès que vous aurez besoin d'herbes aux bisons ou de planches de hêtre, Ygather vous indiquera le meilleur endroit où aller en chercher. Mieux ! Vous pourrez partager automatiquement toutes les informations collectées avec les membres de votre guilde. Et dans la série, votre argent est important, il y a Advanced auction house, un module qui viendra se greffer sur l'interface du marché des enchères. Pour chaque objet, il vous indiquera, par un code de couleur, quels sont les meilleurs coups à faire : vert pour acheter, blanc pour neutre, rouge pour « On vous prend pour un jambon ». Mieux ! Lorsque vous mettrez un objet en vente, il vous donnera le prix moyen auquel il s'est déjà vendu, avec un historique des dernières enchères. Bref, c'est l'add-on ultime pour l'oncle Picsou qui se cache forcément derrière chaque joueur de Free to Play.**

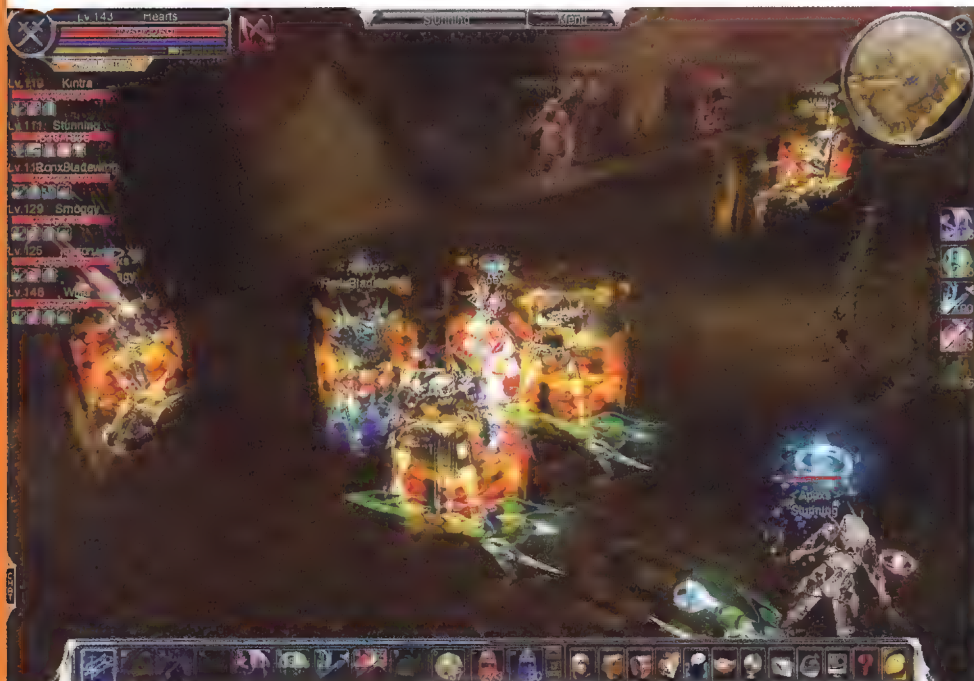



Ygather vous indiquera sur la carte toutes les ressources disponibles dans la zone.

# Cabal Online
# En attendant Diablo III...

**SORTI IL Y A TROIS ANS, CE MMO FREE TO PLAY CORÉEN DEVRAIT BIENTÔT ÊTRE LOCALISÉ EN FRANÇAIS. MAIS RIEN NE VOUS EMPÊCHE DE PRENDRE UN PEU D'AVANCE ET DE LE DÉCOUVRIR SUR UN SERVEUR ÉTRANGER, SURTOUT À L'APPROCHE DE L'EXTENSION LOST WORLD...**





Pour éviter les ennuis, mieux vaut se balader en bande.

La France, dernière frontière sauvage à conquérir pour les Coréens ? La question mérite d'être posée, vu l'avalanche de Free to Play qui déboule en ce moment sur le pays. Il faut dire que le territoire est alléchant : les Français sont réputés pour dépenser beaucoup dans les item shops ! Même si l'on est moins nombreux à jouer que les Allemands ou les Turcs (l'autre territoire à la mode), on fait davantage chauffer la petite colombe irisée de la CB... Déjà bien implanté en Europe, Games Masters lorgne allègrement sur l'Hexagone et devrait proposer, d'ici l'été, une version entièrement localisée de son hit Cabal Online (www.cabalonline.com). Le jeu ne cherche aucunement à dissimuler ses origines coréennes. On dirait du Guild Wars à la sauce Aion, ou du Lineage mâtiné de RF Online, c'est vous qui voyez comment vous percevez le design général, à base de cheveux de couleur improbable, de visages fins et d'armes surdimensionnées über-classieuses. Toute cette beauté cache un jeu fortement orienté grind, qui a bien une histoire, mais je ne suis pas sûr qu'elle intéresse qui que ce soit. Le fun du titre réside dans le bash de mobs et le PvP entre guildes. Le système de combos proposé dans les combats rajoute un peu de variété dans un gameplay simple et efficace, fortement orienté cliquage intensif.



Saint Seyaaaaa ! Le look des armures est vraiment réussi.

## USE THE FORCE... OU PAS

Avant de vous connecter, vous devrez passer par un triple système de sécurité : votre password devra être tapé via un clavier virtuel et, en plus, vous devrez saisir des lettres contenues dans une image... On a rarement vu aussi parano et fastidieux, les lettres du clavier virtuel étant disposées aléatoirement. Une fois la douane passée, arrive l'étape de création de personnages. Dans Cabal, le monde se divise en deux catégories : ceux qui utilisent la force et qui tapent, et ceux qui tapent sans utiliser la force. Tank, magicien, DPS distance ou CAC, les classes sont simples à assimiler et à jouer, et comme dans tout bon jeu coréen, on peut jouer d'une seule main à la souris. La barre d'action ne va pas vous filer la migraine, à la différence de la gestion d'inventaire où les objets doivent être rangés le plus habilement possible pour éviter de perdre de la place. De toute façon, vous manquerez forcément d'espace un jour ou l'autre... Pas de problème, les déménageurs bretons, pardon, coréens, sont là et vous filent du m³ supplémentaire pour ranger votre barda, contre quelques centimes d'euros. Rien n'est gratuit dans un Free to Play, à commencer par les items les plus roXXor. Plus vicieux : comment refuser un boost hebdomadaire de 25 % de points d'expérience ? L'item shop intégré de Cabal est un temple de la tentation, auquel vous pouvez tout de même résister si vous acceptez d'évoluer à la vitesse d'un escargot arthritique. Joli, efficace, souvent patché avec du contenu supplémentaire, déjà bien peuplé et bientôt francisé, Cabal mérite amplement que l'on dépense un peu de bande passante pour y jeter un œil.

STYX

Les montures débiles ne sont pas l'apanage de World of WarCraft



Les combats contre les boss sont un minimum tactique, demandant des placements précis.



## *Shaiya : Light and Darkness*

# BASTON GÉNÉREUSE

**UN MATIN, LA DÉESSE CRÉA LES HUMAINS AVEC SES PETITES MAINS POTELÉES. PUIS, DANS UN FOL ÉLAN CRÉATIF, ELLE LEUR TIRA LES OREILLES ET EN FIT DES ELFES. ENFIN POUR FOUTRE LE BORDEL, ELLE LEUR ENVOYA DES DRAGONS. ILS SONT FARCEURS, CES DIEUX !**

Comme Arthur Rimbaud l'a dit un jour : « Quitte à jouer à un MMORPG pendant des centaines d'heures, autant avoir un perso agréable à l'œil ».
Du coup, même si dans Shaiya la création d'avatars s'accompagne de plein de bons conseils du genre : plutôt utile en solo ou en groupe ? En PvE ou en PvP ? Rapide à monter ou plus bourru qu'un âne bâté ? Mon unique critère était le suivant : je veux une donzelle sexy. La seconde suivante, j'incarnais une elfette qui ferait passer Keira Knightley pour un épouvantail. Avec ses 30 cm d'acier vissés aux poings et ses 10 cm² de culotte, la voilà prête à partir sauver le mond... Non ! À venger son peup... Attendez, elle va où déjà ? Bof, on s'en balance ! S'il y avait un scénar, il m'est passé au-dessus de la tête. De toute façon, en moins de deux minutes, je devais déjà expliquer aux sangliers du coin le concept du don d'organe involontaire. La première espèce d'une longue série.

### SOUDAIN, LE DRAME !

Shaiya est un clone de Lineage 2... avec des couleurs fades. D'ailleurs, si mon avatar féminin ne courait pas plié en deux, les fesses à l'air, j'aurais sans doute jeté l'éponge en moins de deux. Parce que bon...
Je sais que je joue une représentante du mal, mais quand même... c'est triste, c'est terne, c'est vide... j'ai l'impression d'arpenter la côte bretonne (NdSr : bouh, elle est très loin d'être terne la côte bretonne !). Comme une paire de charentaises sortie d'usine, Shaiya manque de charme. Pourquoi y ai-je passé tant de temps, alors ? Est-ce la perfide tyrannie de Death Pote qui m'aurait miné le moral ? Ben, non. Le truc fou dans ce MMO, c'est que le joueur peut choisir son niveau de difficulté. Si, en normal, les persos restent faibles (niveau 30, peu de sorts), en mode ultime, ils cognent comme des brutes. Alors, bien entendu, tous les joueurs optaient pour cette über « difficulté » qui avait l'air de ne présenter que des avantages, et se rendaient le cœur léger dans l'un des nombreux donjons PvP qui constituent le principal attrait du jeu. Et là... Tadannn ! Passé le level 40, leur perso crevait... et ne se relevait jamais.



Qui peut humainement courir comme ça ?



Pour trouver des potions de vie ou des élixirs anti-chute capillaire, pas de problème ! Mais où diable puis-je trouver un pantalon ?



Un jour, tu mourras, toi aussi, et tu perdras vachement de prestance !



### GO REROLL NOOB

Quoi ? Les personnages morts sont effacés ? Eh oui ! Mais juste en mode ultime, mode qui en plus de vous rendre plus fort, vous octroie un panel plus large de techniques d'attaque. Cela dit, de base, Shaiya propose déjà une personnalisation des persos très pointue (points caractéristiques répartis « à la main » et choix des compétences irréversible). Il faut une certaine dose de masochisme pour monter un personnage pendant des dizaines d'heures avant d'aller le risquer en combat, mais du coup, les gars mettent tout leur cœur dans la bataille (et c'est tout l'intérêt du soft !). D'ailleurs le jeu se vante de proposer du Royaume versus Royaume à 1500 contre 1500. Sérieusement, j'ai du mal à le croire, mais au-delà du bête argument marketing, notons qu'en effet le premier serveur français est déjà pas mal achalandé. Donc, si vous pensez avoir été particulièrement gâté le jour où la fée des hardcore gamers s'est penchée sur votre berceau, jetez-y un œil. Mais ne venez pas pleurer si, dans un mois, votre avatar est effacé, parce que la fée de la compassion, nous, on ne l'a jamais vue.

LUCKY

*Fallout 3*
# Retour sur les DLC

**COOOOOOOOMMUNIIIIIISTES EN DLC ! DIX EUROS MES COOOOOOOOMMUNIIIIIISTES ! QUI VEUT TÉLÉCHARGER MES COMMUNISTES POUR FALLOUT 3 ? ACHETEZ MES COMMUNISTES ! MADAME, JE VOUS RAJOUTE UN COMMUNISTE ?**


Faites-moi penser à y amener ma femme en vacances...

Tout commence par le « bip ! » de votre Pip boy captant un appel de détresse. À la source du signal, un groupe de soldats. Leur simulateur militaire fait des siennes. Ils s'étaient programmé un petit coin d'Alaska pour faire un brin d'alpinisme et aussi pour avoir l'occasion de se doucher entre hommes en plein air parce-qu'il-faut-bien-souder-les-rangs. Bref, tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes virtuels avant que ce paradis perdu ne soit victime du pire virus connu de l'Amérique : le communisme. Tel est, Mesdames, Messieurs, l'incroyable pitch du premier DLC de Fallout 3 : Operation Anchorage. Des communistes ? L'Alaska ? Et encore, s'il n'y avait que ça ! Operation Anchorage vous balance en pleine montagne, en gros, pour dégommer du rouge à volonté. Un grand couloir dans un paysage enneigé, quelques affiches de propagande et basta. J'avance, je tue un coco, un second, je recharge ma vie et mes munitions auprès de distributeurs fluos. Retour à la case départ, j'avance etc. Anchorage, ou comment réduire un RPG à un simple FPS « couloir ». Dès la première minute de jeu, la médiocrité de cet add-on me saute à la gorge, m'attaque, m'étouffe ! Payer 10 euros un programme qui met en valeur les pires tares du jeu d'origine (le shoot et la linéarité) ? Ça me donne envie de gifler Yavin.



Savon ? Tu peux m'expliquer ce que tu fous sur cette affiche ?

## OPÉRATION RACHETAGE

D'ailleurs, personne ne s'y est trompé. Après Operation Anchorage et sans concertation préalable, de très nombreux joueurs ont spontanément insulté les innocentes mères des développeurs de Bethesda. Ça n'est pas très poli, je vous le concède, mais leurs griefs étaient justifiés. C'était quoi cette balade en montagne après tout ? On est dans un univers post-apo ! Alors les couleurs chatoyantes et la joie de vivre tombent comme un cheveu dans la soupe. Qu'à cela ne tienne, pour the Pitt, Bethesda a revu sa copie. Un scénario un poil plus fouillé, quelques quêtes secondaires, un minimum d'opportunités role play, une aciérie blindée d'esclaves atteints de la lèpre ou une saloperie de ce genre et un monde quasi monochrome couvrant tout le spectre des nuances de marron... Il y a du mieux ! Là, au moins, c'est du Fallout 3, mais cette fois encore, 10 euros, ça paraît un peu cher payé, parce qu'au bout du compte, The Pitt comme Anchorage m'ont laissé un profond sentiment de vide. Aucun lien avec la quête principale, aucune réelle difficulté... Pour tout dire, j'ai plié les deux extensions en moins de 4 heures, et la seule chose dont je me souviens aujourd'hui, c'est qu'elles m'ont coûté 20 euros ! Merde alors. Le jeu complet m'en a coûté 45. Si on fait le rapport, ces DLC sont vraiment hors de prix ! Et tout ça pourquoi ? Pour avoir, au final, deux aventures passables et deux nouvelles armes ? Aaaaah ! Mais quelle arnaque !

LUCKY

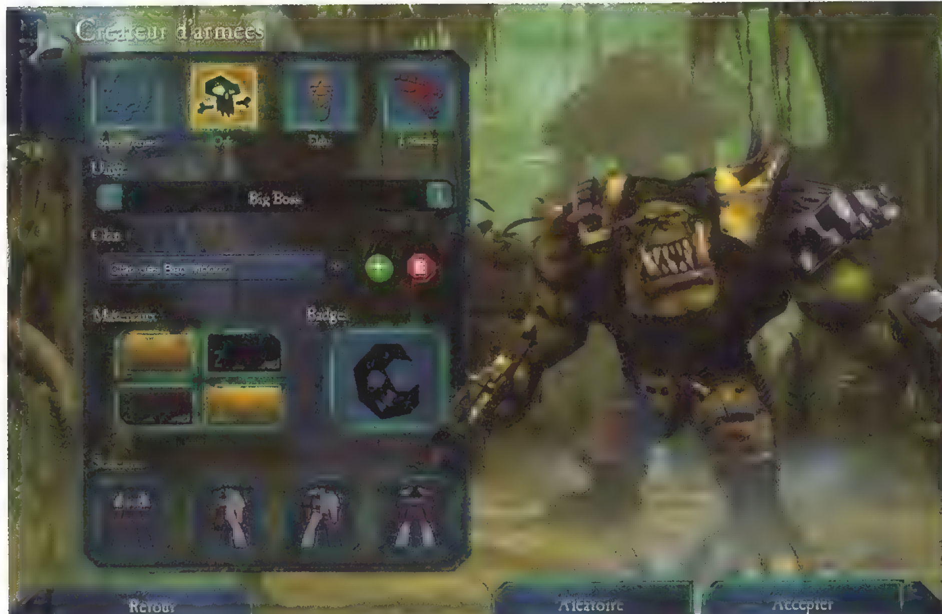

Une statue d'homme torturé et cette fumée ! Un grand moment de poésie urbaine.



## Warhammer 40 000 : Dawn of War 2

# Condensé d'efficacité

**DYNAMIQUE, ÉPOUSTOUFLANT ET PRENANT. LES AVIS SONT UNANIMES, DAWN OF WAR 2 RÉUNIT TOUS LES INGRÉDIENTS POUR SE PLACER PARMI LES MEILLEURS RTS DU MOMENT. RESTE À SAVOIR SI LE MULTI TIENT SES PROMESSES ET SI LES JOUEURS SONT AU RENDEZ-VOUS !**



Comme à l'accoutumée, vous pouvez choisir votre clan et vos couleurs avant d'entrer sur le champ de bataille.

Suite au succès de Dawn of War, certains craignaient de voir Relic remettre le couvert avec un deuxième opus similaire au premier volet. C'était sans compter sur l'envie des développeurs de tenter quelque chose de différent. Pour ceux qui auraient loupé un épisode, sachez qu'ici vous n'avez plus de base à construire, ni de paysans à envoyer au charbon. Dawn of War 2 met en avant la gestion des unités et le contrôle de territoires. De la tactique pure, qui rend les parties particulièrement intéressantes et un poil déroutantes pour ceux qui ont l'habitude de jouer à Sim City dans les RTS.

### PÉNURIE DE MODES

De prime abord, les options multi semblent un peu légères. Uniquement deux modes de jeu sont présents. Anéantissements, comme son nom l'indique, impose d'anéantir l'armée adverse. Quant au contrôle de points de victoire, il demande à chaque joueur de prendre possession d'endroits stratégiques, le temps de baisser les points adverses jusqu'à zéro et de remporter ainsi la victoire. Points noirs : seulement sept maps sont disponibles (3 pour les duels et 4 pour les 3 vs 3), ce qui peut en frustrer plus d'un. Il ne faut cependant pas s'arrêter là. Relic joue sur la qualité et non sur la quantité. Vous n'avez donc pas d'inquiétude à avoir, ça vous prendra quelques heures de jeu, le temps de maîtriser totalement une map. De plus, quelques nouvelles cartes sont prévues dans les prochains patchs. Relic fait d'ailleurs appel à la communauté pour prendre en compte les préférences des joueurs sur les maps déjà existantes. Tout ça, c'est bien joli, mais s'il n'y a personne avec qui s'éclater Online, l'envie redescend illico !

### UNE COMMUNAUTÉ PRÉSENTE

Sachez que Dawn of War 2 a fait partie des meilleures ventes de jeu PC à sa sortie. Ce qui lui confère un stock de joueurs suffisant pour éviter de tomber en pénurie d'adversaires. D'ailleurs, je n'ai jamais attendu plus d'une dizaine de secondes avant d'être mis en relation avec un autre joueur pour une partie. Chose rare, je suis même tombé sur plusieurs opposants qui lançaient quelques conseils en fin de partie au lieu des éternels « stfu noob », « owned » et j'en passe. Les joueurs de DOW2 seraient-ils plus matures que la moyenne ? Quoi qu'il en soit, pour ceux qui désirent aller plus loin dans la compétition, sachez que Dawn of War 2 est présent dans l'ESL (Electronic Sport League). Rendez-vous simplement sur la page officielle (www.esl.eu/fr/dow2/news/82110/Dawn-Of-War-2-d-barque-en-France-/) pour obtenir tous les renseignements nécessaires afin de participer aux tournois. Et n'oubliez pas cette phrase de loser qui permet de sortir la tête haute d'une défaite humiliante : l'important, c'est de participer.

CYD


Reviens, vieux ! Ce n'est pas comme si j'allais t'arracher les membres après t'avoir attrapé !




Les affrontements ne font pas rage que pour les points de contrôle, mais également pour les points de ressources.

## Emalon, le Guetteur d'Orage 25

# Laminons Emalon

**CE MOIS-CI, AMIS STRATÈGES, LE PATCH 3.1 EST ENCORE ET TOUJOURS À L'HONNEUR AVEC LA STRATÉGIE COMPLÈTE D'EMALON, NOUVEAU BOSS DU CAVEAU D'ARCHAVON ET DES ARBRES DE TALENTS REPENSÉS POUR CHAQUE CLASSE. AVANT DE PLONGER AU CŒUR D'ULDUAR LE MOIS PROCHAIN, WIPEZ DANS LA BONNE HUMEUR !**




Depuis quelques mois, Archavon est frappé du syndrome paillasson. En effet, si à la sortie de Wrath of the Lich King, le boss du Joug-d'hiver faisait trembler dans leur caleçon tous les héros en goguette, maintenant le moindre noob peut venir s'essuyer les godasses sur sa barbe hirsute, tant le combat est devenu trivial. Avec le patch 3.1, Blizzard lui a collé un petit frère en la personne d'Emalon le Guetteur d'Orage. Archavon lâchait du stuff PvE pour tous ? Emalon, ce sera du stuff PvP, mais, attention ! Il est coriace, l'animal.

### COMPOSITION DU RAID

**Niveau composition du raid, Emalon est assez souple. Nous vous recommandons deux tanks, cinq soigneurs (un pour chaque tank + un d'appoint et deux pour le raid) et dix-huit damage dealers. Dans un premier temps, vous pouvez aussi prendre trois tanks.**







### STRATÉGIE GLOBALE

Il ne sera point question ici de stratégies alambiquées. Dans le jargon, Emalon est ce que l'on nomme un « gear check ». Pour ceux qui n'ont pas pris kikoo warcraft en seconde langue étrangère, cela signifie en clair que le combat est primaire et dépend principalement de la qualité matérielle de votre raid. Pour la faire courte, un tank va s'occuper du gros barbu, un ou deux autres vont se charger de ses quatre copains. Toute la difficulté de cette rencontre, c'est qu'une fois de temps en temps, Emalon va « surcharger » un de ses Séides de Tempête qui va récupérer tous ses points de vie et se mettre à grandir. À cet instant précis, tous les DPS abandonnent



### MACRO MAGIQUE

**Lors de la surcharge, repérer et cibler le bon Séide peut faire perdre un temps précieux. Le plus simple pour y remédier est de faire appel à une macro « /assist nomdutank » dès lors que vous voyez apparaître à l'écran le message « Emalon surcharge un Séide de Tempête ».**

leurs affaires courantes pour l'exploser dans les plus brefs délais. Arrêtez de taper le boss et lâchez même votre enfant si vous lui donniez le biberon : si vous ne dézinguez pas le Séide ciblé en 20 secondes, c'est tout le raid qui va y passer. Résumé, cela donne : tout le monde sur le boss, surcharge, tous sur le Séide, puis retour au boss, etc. C'est ça, un gear check. Ceci mis au point, étudions la rencontre de plus près.

### POSITIONNEMENT

À l'entame du combat, le tank principal charge Emalon et le conduit tout au fond de la salle. Le tank secondaire récupère les quatre Séides et les positionne au centre de la pièce. Le reste du raid va devoir être attentif. En effet, Emalon lance de temps à autre une chaîne d'éclairs qui ricochent de joueur en joueur s'ils sont trop proches. Si trois ou quatre d'entre eux sont touchés, les dégâts restent encaissables. Dès que l'on arrive à cinq cibles, en revanche, vous aurez des morts sur le carreau. Donc, il va falloir mettre de la distance entre vous !

Le problème, vous le constaterez, c'est que la salle de combat est relativement étroite et que, du coup, un raider un brin inattentif a vite fait de mettre tout le raid en péril. La technique la plus simple pour parer à cet échec consiste à « packer » les joueurs deux par deux sur un seul et même point. Ils encaissent certes pas mal de dégâts, mais peuvent se tenir loin du pack voisin.

Le positionnement est donc le suivant : le tank principal au fond avec le boss, le tanks au centre avec les Séides, et le reste du raid se dispatche en dents de scie par groupes de deux tout autour de la salle. Dernière chose : soyez particulièrement attentifs à espacer les damage dealers corps à corps, surtout quand ils se déplacent pour tuer le Séide « surchargé », sans quoi vos tanks seront trop exposés à la chaine d'éclairs.



### TOMBER LES SÉIDES

Quelque 45 secondes après le début du combat, Emalon va lancer une surcharge sur un des Séides qui l'accompagne. S'il ne meurt pas dans les 20 secondes qui suivent, c'est le wipe général. Donc lâchez le boss et tabassez l'heureux élu copieusement en lui réservant vos bijoux et techniques liées à un décompte. Environ 50 secondes après une surcharge, Emalon en lance une nouvelle. Alors conseil d'ami, ressortez la trotteuse de votre grand-mère et, toutes les 40 secondes, détournez votre attention du boss pour être prêt à fondre sur le Séide. Peu avant la surcharge d'ailleurs, les damage dealers corps à corps peuvent carrément abandonner le boss, pour traverser la salle et ne pas perdre une seconde de combat. Car, je vous le répète une dernière fois : rien ne sert de bourriner sur le Emalon. Ici, la chose vraiment essentielle est de tuer rapidement les élémentaires surchargés. Si vous parvenez à les cogner assez fort et assez vite, le combat est gagné d'avance.

Lucky

## EMALON
## (11.6 M POINTS DE VIE)

**• Chaîne d'éclairs : une chaîne d'éclairs qui ricochent de joueur en joueur s'ils sont trop proches. Elle n'inflige aucun dégât si une seule personne est touchée, mais devient facilement mortelle si elle passe par cinq joueurs ou plus.**

**• Nova de foudre : Emalon lance une nova autour de lui qui inflige entre 12 000 et 20 000 points de dégâts. Plus vous êtes près du boss, plus l'addition sera salée.**

## SÉIDES DE TEMPÊTE
## (740 000 POINTS DE VIE)

**• Surcharge : sort lancé par Emalon sur un Séide, qui accroît de 20 % ses dégâts infligés. Toutes les deux secondes, le boss améliore cette application qui se cumule jusqu'à dix fois. Au-delà, à la onzième application, le Séide explose et inflige environ 30 000 points de dégâts à l'ensemble du raid. Autrement dit : il vous massacre.**



# Les arbres de talents 3.1



**AVEC L'ARRIVÉE DE LA DOUBLE SPÉCIALISATION ET LA REFONTE DES ARBRES DE TALENTS, IL EST GRAND TEMPS DE REFAÇONNER VOS PERSONNAGES. VOICI UNE SÉLECTION DES « TEMPLATES » À LA MODE POUR VOUS AIDER À ATTAQUER ULDUAR DU BON PIED.**

LUCKY

## MAGE
### DÉGÂTS - FEU

Une spécialisation 20/51/0 parfaite pour se la jouer « kikoolol je DPS trop fort ! », mais qui ne devient vraiment efficace qu'avec un toucher conséquent d'environ 17 %. En dessous, optez pour une spé feu ou arcane plus sage et moins exigeante.









## CHASSEUR
### DÉGÂTS - SURVIE

Difficile de choisir un arbre plutôt qu'un autre pour le chasseur, tant les trois spécialisations sont proches. Voilà donc un 0/15/56 survie des familles, particulièrement efficace avec un loup.





## VOLEUR
### DÉGÂTS - COMBAT

Pour être tendance, template combat 15/51/5 de rigueur ! Certains tentent le 18/51/2 en bootant poisons abominables au profit de frappes implacables, mais il semblerait qu'à la longue, le premier soit vraiment meilleur en raid.









## DÉMONISTE
### DÉGÂTS - DÉMONOLOGIE

Si vous cherchez à faire de gros dégâts, un bon 0/54/17 démologie semble tout indiqué. En effet, avec l'apparition de décimation, il est possible d'infliger rapidement de très lourds dommages à une cible. Un pur bonheur pour les amateurs d'exécutions.




## Prêtre
### Dégâts - Ombre

Pas de sort de peur, pas de silence, tout juste un soupçon de discipline... ce 11/0/60 mise sur un DPS lourd et sans fioriture. Il est peut-être un peu trop dépouillé et dépendant de l'équipement mais tape très fort. Contrairement à cette image, montez le talent ténèbres à 5/5. Un bug du calculateur officiel !




## Guerrier
### Dégâts - Arme

Blizzard ayant profité du dernier patch pour diminuer la puissance de l'arbre fureur, la spécialisation arme devient le choix le plus bourrin proposé avec un bref détour vers le talent cri démoralisant amélioré. Pensez à ajuster votre préférence pour les spécialisations épée/masse/hache.






## Prêtre
### Soins - Sacré

Partant du principe qu'un prêtre sans mana est aussi utile qu'un vélo sans pneu, cette spé soin mise avant tout sur la régénération et non sur l'économie du mana. Pas de rétablissement béni, ni de puits de lumière... Un template pour des soigneurs qui ne comptent que sur eux pour rester en vie et tenir un raid.






## Guerrier
### Tank - Protection

Le mot d'ordre de cet arbre de talents est : passe-partout. Pensé pour être efficace à la fois en mono et multi cible(s), il constitue une bonne petite base pour débuter en raid. Notons que, hors protection, seuls déviation et armé jusqu'aux dents sont indispensables. Le reste est libre.






## Chevalier de la Mort
### Tank - Givre

Les spécialisations tank d'une classe aussi complexe que le chevalier de la mort sont nombreuses. Tandis que certains valorisent à peine la branche givre, ce template lui accorde 51 points en en accordant quelques-uns en sang et impie qui boostent la survie du tank. Je l'avoue, il se discute.










**Chevalier de la Mort**
**Dégâts - Sang**

Encore une fois, difficile de mettre au point un template orienté dégâts pour le chevalier de la mort sans déclencher un tollé général. Aussi, en toute connaissance de cause, je vous propose une spé sang qui mise sur la gargouille. C'est plus que faible en dégâts de zone, mais ça tabasse au corps à corps.






**Chaman**
**Dégâts - Élémentaire**

La puissance du « chamélem » a été un tantinet revue à la baisse, mais reste très honnête. Cet arbre de talents fait peu d'impasses en élémentaire, et se focalise donc principalement sur le corps à corps. Cependant, il est possible d'investir dans la branche amélioration pour jouer plus à distance.









**Chaman**
**Soins - Restauration**

Voici un template chaman soigneur tout-terrain, qui ne prend aucun parti entre soins rapides comme les vagues de soins inférieures et les salves de restauration, et « gros heal », comme flots de soins. Polyvalent donc.






**Paladin**
**Tank - Protection**

Comme tous les tanks, le paladin protection n'a pas subi de gros bouleversement lors du patch 3.1. Voilà donc un 0/59/12 efficace qui a pour seule fantaisie d'aller chercher poursuite de la justice. N'hésitez pas à l'adapter en fonction de vos activités hors-raid.








### Paladin
#### Soins - Sacré

Pas de grandes surprises pour la spécialisation soin du paladin qui, pour être idéalement optimisée, se doit d'aller chercher gardien divin, et donc de dépenser 17 points en protection. Personnellement, j'en ajoute trois supplémentaires en résistance, mais libre à vous de les placer ailleurs.






### Paladin
#### Dégâts - Vindicte

Bien souvent, le paladin vindicte est forcé par sa guilde à booster sa branche sacrée pour bénéficier d'imposition des mains améliorée, ou de protection pour gardien divin amélioré. Ici, nous optons pour un DPS pur. Un template très puissant, mais pas franchement polyvalent.






### Druide
#### Tank - Farouche

Pour les ours, deux écoles s'affrontent. D'un côté, ceux qui mettent 3 points en roi de la jungle, et de l'autre, ceux qui en placent 2 sur précision primale et 1 sur augure de clarté. Les deux points de vue se défendent. Le template recommandé ici provoque une génération rapide d'aggro, l'alternative aide à pallier les « pannes » de rage.






### Druide
#### Soins - Restauration

Voici un arbre soin sans grande fantaisie qui booste à fond perfection naturelle et graine de vie, pour privilégier les guérisons « critiques ». Pour favoriser la régénération mana, diminuez ces deux talents et optez pour tranquillité de l'esprit.






### Druide
#### Dégâts - Équilibre

Même si la forme de félin a subi un boost conséquent, le sélénien reste une valeur sûre du DPS, très prisée des joueurs pour son talent lucioles améliorées (indispensable à tout raid digne de ce nom). Si vous êtes « second » sélénien de votre guilde, vous pouvez faire l'impasse dessus pour booster maître changeforme et intensité.

*Empire Total War*

# WAR ACADEMY SAISON 2

**POUR CETTE DEUXIÈME PARTIE DE L'AIDE DE JEU EMPIRE TOTAL WAR, NOUS NOUS ATTAQUERONS AUX PROBLÈMES DES BATAILLES EN TEMPS RÉEL, QU'ELLES SE DÉROULENT SUR TERRE OU SUR MER. SORTEZ VOS PLUMES D'OIE ET NOTEZ !**

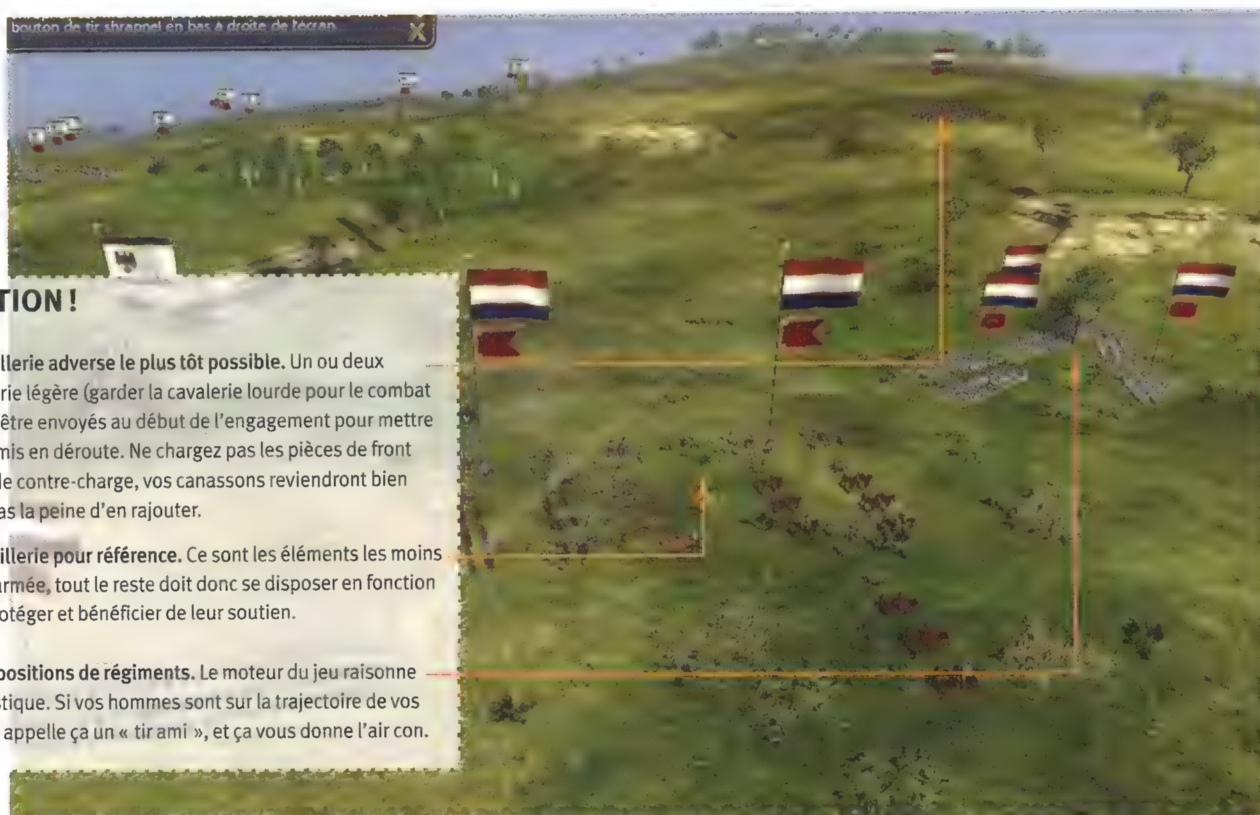


## DISPOSER L'ARTILLERIE

• **Placez vos canons sur la partie haute du flanc d'une hauteur et non pas à son sommet.** Si vous les disposiez au faîte d'une colline, toute la zone au pied de cette dernière serait inaccessible à vos artilleurs. De plus ils devraient tirer en cloche et seraient moins précis. **Si la pente est suffisante, protégez-les par un écran de troupes de lignes.** Si l'inclinaison est trop faible, les boulets risquent de traverser cette unité et d'y faire du vilain. Si la topographie ne le permet pas, protégez le flanc le plus exposé et tenez-vous prêt à bouger vos « protecteurs » dès qu'une menace apparaîtra.

• **Gardez une partie de votre artillerie mobile attelée et prête à se redéployer.** Une fois le positionnement de l'armée ennemie visible, vous trouverez forcément une position plus avantageuse en dehors de votre zone de déploiement.

• **Ne négligez pas les effets dévastateurs d'un tir de mitraille sur une unité proche de vos pièces.** Tenez-vous prêt à charger vos bouches à feu de grenailles à tout moment.




## EN FORMATION !

• **Faites taire l'artillerie adverse le plus tôt possible.** Un ou deux groupes de cavalerie légère (garder la cavalerie lourde pour le combat principal) doivent être envoyés au début de l'engagement pour mettre les servants ennemis en déroute. Ne chargez pas les pièces de front pour éviter un tir de contre-charge, vos canassons reviendront bien assez amochés, pas la peine d'en rajouter.

• **Vos pièces d'artillerie pour référence.** Ce sont les éléments les moins mobiles de votre armée, tout le reste doit donc se disposer en fonction d'elles pour les protéger et bénéficier de leur soutien.

• **Évitez les superpositions de régiments.** Le moteur du jeu raisonne en termes de balistique. Si vos hommes sont sur la trajectoire de vos propres balles, on appelle ça un « tir ami », et ça vous donne l'air con.




## IN THE NAVY !

- **Visez la poupe.** Dans un bateau, c'est la partie la plus fragile.
- **Cisaillez les mâts du navire de tête.** Quand vous ciblez le navire en tête de la ligne de bataille adverse, utilisez des boulets à chaîne. Ainsi, c'est toute la colonne de bâtiments qui ralentit.
- **L'abordage, l'esprit tranquille.** Un abordage ne peut réussir que si le navire visé a perdu ses voiles, ses canons et une bonne partie de son équipage. En fait, abordez des épaves...
- **Soyez sous le vent.** Vous serez plus rapide et plus manœuvrable.
- **Endommagez les flancs des vaisseaux** avant de faire des tirs de grenailles : ils seront plus meurtriers.
- **Groupez vos navires.** Ainsi ils resteront en ligne quand vous les bougerez tous ensemble. Il est important de garder une formation en ligne cohérente pour assurer un véritable feu roulant et pour ne pas gêner les changements de direction de la flotte.

## MENER UN SIÈGE COMME DANS UN FAUTEUIL

- **Détruisez méthodiquement les défenses.** Prenez le temps qu'il faut pour annihiler à coups de préparations d'artillerie les défenses du côté où portera votre attaque. Si le temps vous paraît trop long, accélérez-le.
- **Ne lancez que des unités intactes à l'assaut des murs.** Elles ne peuvent escalader les sections de muraille qu'une par une.
- **Laissez sur les murs les soldats parvenus à en prendre le contrôle.** Ils pourront arroser les défenseurs stationnés dans la cour pendant que vous chargerez les brèches.





## ET PART ÇA...

- **Faites fuir les flancs pour faire douter le centre.** Tirez-leur dessus depuis plusieurs positions simultanées, chargez-les depuis l'arrière, lancez leur des grenades, faites ce que vous voulez, mais les ailes de l'ennemi doivent détaler pour vous permettre de déborder ensuite le centre.
- **Pas de pitié !** Une fois la bataille remportée, optez pour l'option « continuer » plutôt que « terminer la bataille ». Il vaut mieux exterminer les fuyards avec de la cavalerie légère, plutôt que de risquer de les voir s'armer à nouveau contre vous.
- **Traquez le général.** À un moment ou à un autre, le général adverse s'exposera trop. Tirez-lui dessus à la première occasion.

## ON RÉCAPITULE

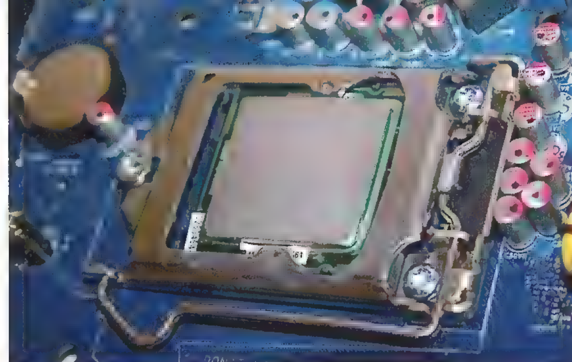
| FACTION | PAYS À ATTAQUER EN PREMIER | PAYS À ÉVITER DE PROVOQUER | TERRITOIRES À ATTAQUER EN PREMIER | UNITÉ STAR |
|---|---|---|---|---|
| Autriche | Empire Ottoman | Russie | Bosnie, Serbie | Infanterie de ligne |
| Grande-Bretagne | France et Espagne | Autriche | Floride, Géorgie | Navire de 3e rang |
| France | Grande-Bretagne | Autriche les factions indiennes | Savoie, Territoire iroquois | Infanterie vieux |
| Empire Marathe | Empire Moghol | Grande-Bretagne | Hyderabad, Ahmadragan | Éléphants |
| Empire Ottoman | Perse | Russie | Azerbaïdjan | Nizam-I Cedit |
| Pologne-Lituanie | Prusse | Russie | Prusse de l'Est | Hussards ailés |
| Prusse | Pologne et Lituanie | Autriche | Prusse de l'Ouest | Grenadiers |
| La Russie | Suède | Autriche | Crimée | Guardes |
| Espagne | Portugal | Grande-Bretagne | Trinidad & Tobago | Cazadores |
| Suède | Danemark | Grande-Bretagne | Norvège | Cavalerie lourde |
| Provinces-Unies | Empire Moghol | Autriche | Flandres | Flûte |

# Une alim' en or

Parler de blocs d'alimentation, quelque part, c'est probablement moins passionnant que de parler de géraniums. Alors on va faire court pour vous annoncer l'arrivée de nouvelles règles dans leur monde. Désormais, on voit des logos « 80 Plus » collés sur les alimentations qui indiquent que, dans tous les cas, votre bloc transformera au minimum 80 % de l'énergie qu'il prend à la prise. Le reste part en fumée (ou en chaleur, au choix). De nouvelles certifications sont en place depuis peu et l'on voit arriver des « 80 Plus » en bronze, en argent, et en or. Les seuils changent pour ces blocs (82/85 % de rendement pour le bronze, 85/88 % pour l'argent et 87 %/90% pour le gold) qui sont donc un peu plus gentils avec votre facture EDF et, paraît-il, pour la planète. Les premiers modèles certifiés Gold ont été annoncés chez OCZ ou Seasonic, par exemple. Pour la commercialisation, il faudra encore attendre un petit peu.




La version Bronze indique que l'alimentation offre un rendement minimum de 82 % à 20 et 100 % de charge, et de 85 % à 50 % de charge. Le géranium est moins technique, oui...



Pour le 32 nanomètres déjà en chantier qui arrivera à la fin de l'année, Intel dit avoir affiné son utilisation du hafnium. À suivre...

# Des matériaux...

Avec les milliards qu'investissent Intel et IBM dans la recherche autour de la fabrication des microprocesseurs, il est normal qu'ils trouvent un petit truc de temps en temps. Il y a deux ans de cela, Intel avait trouvé le moyen de remplacer le silicium par un métal, le hafnium, à l'intérieur des transistors des puces. Ce qui nous a donné les Core 2 en 45 nanomètres qui ne chauffaient pas et s'overclockaient à près de 5 GHz sans vraiment forcer. Aujourd'hui, Intel dit avoir trouvé de nouveaux mélanges de matériaux qui fonctionneront avec une tension deux fois moindre et 90% d'énergie en moins. Une technologie que l'on retrouvera, si tout va bien, pour le 22 nanomètres en 2012 ou 2013...

# L'Édito

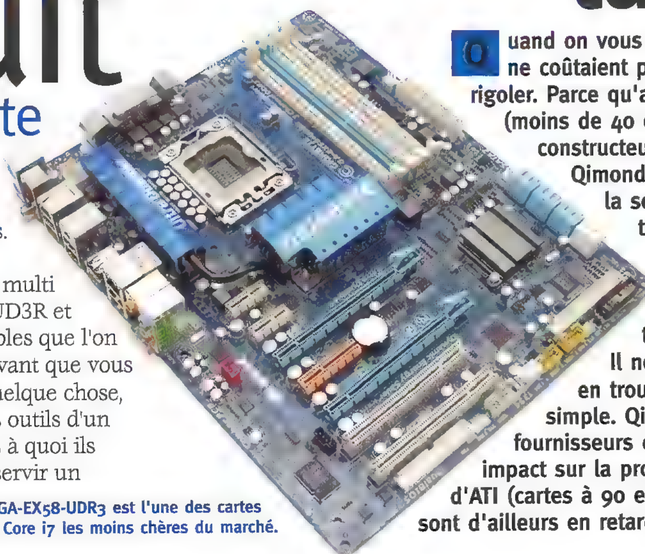
Les choses bougent fort dans le monde de l'informatique ces derniers temps, surtout depuis qu'Intel s'est mis à s'intéresser aux joueurs que nous sommes. Nous allons revenir sur la première présentation de sa future puce graphique, baptisée Larrabee, qui a été présentée à la Game Developers Conference. Mais on ne va pas oublier les cartes graphiques du moment, à savoir les Radeon HD 4890 et GeForce GTX 275, rassurez-vous...

C_Wiz




# Le SLI gratuit chez Gigabyte

Le constructeur de cartes mère a décidé de faire un cadeau à ses clients. Deux de ses cartes mère pour Core i7 supportent désormais le SLI, la technologie multi cartes graphiques de Nvidia. Les GA-EX58-UD3R et UD4 sont en prime deux cartes très abordables que l'on trouve aux alentours de 190 et 230 euros. Avant que vous ne me demandiez si cela sert vraiment à quelque chose, dites-vous que c'est un peu comme certains outils d'un couteau suisse : il y en a dont on ne sait pas à quoi ils servent, mais ils pourraient tout de même servir un jour...



À 190 euros, la GA-EX58-UDR3 est l'une des cartes mère pour Core i7 les moins chères du marché.

# Qimonda Paye ta Ram

Quand on vous disait que les barrettes mémoire ne coûtaient pas assez cher, ce n'était pas pour rigoler. Parce qu'au prix actuel où elles sont vendues (moins de 40 euros pour 4 Go de DDR2), les constructeurs n'arrivent plus à survivre. Et c'est Qimonda qui en fait les frais aujourd'hui, la société allemande que l'on préférait toujours appeler Infineon s'était déclarée en faillite en janvier et elle a désormais cessé toute activité de production, n'ayant toujours pas trouvé de repreneur. Il ne lui reste que quelques jours pour en trouver un avant la liquidation pure et simple. Qimonda était aussi l'un des principaux fournisseurs de GDDR5, ce qui pourrait avoir un impact sur la production des futures Radeon HD 4770 d'ATI (cartes à 90 euros qui remplaceront les 4830) qui sont d'ailleurs en retard !

# L'eSATA a faim

On voit arriver de nouvelles clefs USB qui disposent aussi d'un connecteur eSATA, la version externe du connecteur de disques durs que l'on trouve sur nos cartes mère. L'avantage de ces clefs est qu'elles peuvent aller beaucoup plus vite sur un port eSATA, l'USB 2.0 étant assez fortement limité en termes de débit. L'inconvénient, qui n'est pas indiqué sur la boîte (ou alors en tout petit), c'est qu'il faut brancher les deux ports ! Le connecteur eSATA de la carte mère ne fournit pas de courant, ce qui implique qu'il faut brancher aussi le port USB pour alimenter la clef. Pas très pratique. Heureusement, tout cela va changer puisque la norme « Power Over eSATA » a été ratifiée : elle permettra d'avoir enfin des clefs eSATA autoalimentées. Côté débits, certains sont monstrueux puisque Pretec annonce 90 Mo/seconde en lecture et le Japonais PhotoFast ose de son côté les 175 Mo. Tout cela devrait arriver cet été.




Le prototype de clef eSATA autoalimenté de Pretec. 32 Go pour un prix non communiqué...

# Llano

Cela fait quelque temps que l'on vous parle de la fusion des processeurs classiques et de ceux qui équipent les cartes graphiques. On sait qu'Intel proposera vers la fin de l'année des Core i5 avec une puce graphique intégrée, chez AMD ce sera pour 2011 avec une puce baptisée Llano. Il s'agira d'un processeur pour portable qui fera aussi office de carte graphique DirectX 11. En attendant, nous pouvons aussi vous dire que l'on trouvera des portables à quatre cœurs chez AMD dès l'année prochaine. Heureux ?




# Le vent tourne...




Et il tourne encore plus vite que les plateaux d'un disque dur puisque les gens de chez Western Digital, qui produisent des disques rapides comme les gammes Raptor/VelociRaptor, viennent d'investir 65 millions de dollars pour s'offrir une société inconnue spécialisée dans la mémoire flash. De là à dire que le constructeur annoncera bientôt des disques à base de mémoire flash (les SSD), il n'y a qu'un pas. Ou deux si, comme Yavin, vous ne marchez pas vite...

# Y'en a que pour eux...

Réjouissez-vous, les riches ! Ceux qui avaient craqué pour un SSD Intel X-25M (395 euros pour 80 Go !) s'en sont aperçus, au fil du temps, ses performances baissaient plus ou moins dramatiquement. Ainsi, notre unité de test avait perdu 60 Mo/seconde de débit au bout 6 mois (passant de 240 à 180 Mo/seconde en lecture). Seule solution pour faire revenir les choses à la normale, un formatage de bas niveau. Le genre de chose que plus personne ne sait faire. Bonne nouvelle, Intel a trouvé une solution plus simple, a arrêté de dire qu'il n'y avait pas de bug dans son SSD et a proposé un nouveau firmware. Après la mise à jour en version 1.1, on retrouve comme par magie ses 240 Mo/seconde de débit... Comme quoi, la mauvaise foi, ça ne va qu'un temps !




Toi aussi, emmène ton SSD à la plage, c'est bon pour lui !

# Game Developers Conference 2009

## Intel présente son Larrabee




Même si les tem[illegible] chez Blizzard/Activision on [illegible] durant la GDC, admirez le stand [illegible]

**Multi-threading, physique... les sujets qui passionnent les développeurs de jeux ne sont pas tous sexy. Heureusement pour nous, il y a aussi les gens du matos qui viennent présenter leurs nouveautés. Cette année, il y avait les gens bizarres d'OnLive ( Yavin a décortiqué cela pour vous entre deux noisettes) et un autre petit projet...**

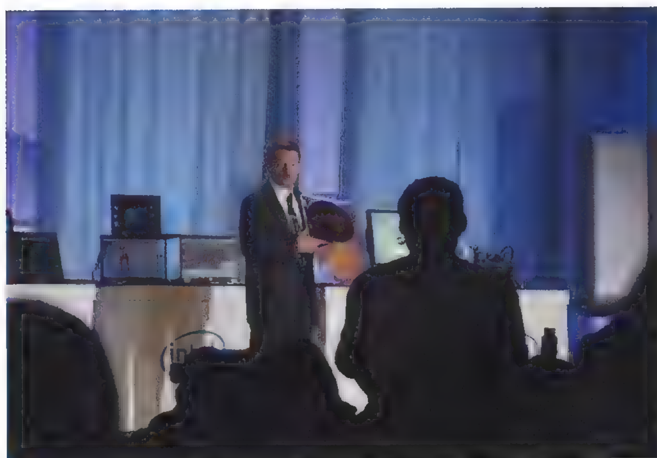
**C_Wiz**




Cela va bientôt faire trois années que l'on vous en parle, trois ans que l'on sait qu'Intel a envie de revenir sur le marché des cartes 3D « haut de gamme ». Embauches (et débauchage chez les concurrents) à tour de bras, budget de plusieurs milliards, équipes de développement très larges, les moyens semblent presque démesurés pour ce qui est, avant tout, un truc pour jouer.

### Mais pas uniquement?

Avant de vous parler de leur plan à long terme, faisons déjà un petit point sur ce qui a été fraîchement annoncé, à savoir : le matériel. Il s'agira d'une carte PCI Express qui comportera un processeur baptisé Larrabee. C'est un processeur x86 classique, équipé de nombreux cœurs (imaginons 32 ou 48). Qualifier de « classique » ce processeur signifie qu'il pourrait faire tourner Windows. Ces cœurs sont beaucoup plus petits que ceux que l'on trouve dans un Core 2 ou un Phenom. D'ailleurs, ils ressemblent en partie à un très vieux truc. Qui s'appelait Pentium. Le machin qui tournait à 100 MHz dans les années 90. Oui, le même. Chaque cœur dispose en fait de deux pipelines, un peu comme deux lignes de production dans une usine, capables de travailler ensemble en simultané. Dans la ligne de gauche, il y a notre vieux Pentium, c'est lui qui apporte la parenté « x86 » (et donc la capacité de faire tourner tous les programmes existants). C'est ce que l'on appelle un pipeline scalaire : il travaille avec une donnée à la fois. Tout sauf excitant, et pas vraiment de quoi faire peur à ATI et Nvidia.



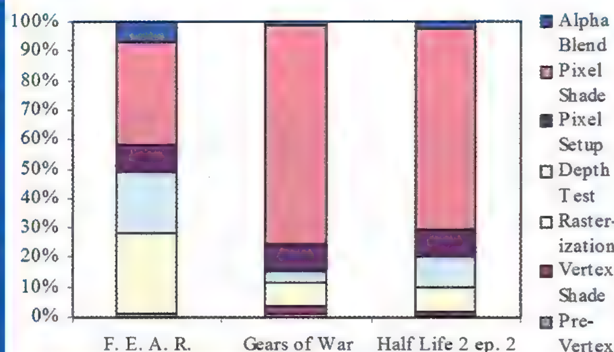
Pat Gelsinger d'Intel tient dans les mains les puces qui équiperont les cartes graphiques d'Intel à la fin de l'année.

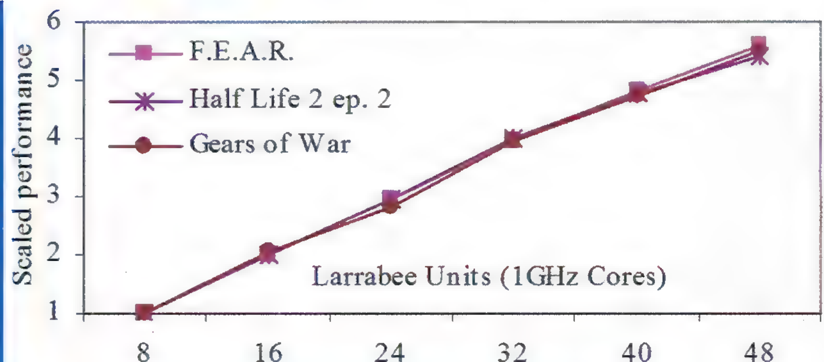
### 512 bits

C'est le second pipeline, celui de droite, qui fait peur puisqu'il s'agit d'une unité vectorielle capable de travailler sur des paquets de 16 données à la fois. Elle utilise un nouveau jeu d'instructions baptisé LRBni. Nous sommes allés le montrer à des développeurs de jeux PC et consoles pour savoir ce qu'ils en pensaient et à chaque fois la réponse fut la même « ça paraît trop beau pour de l'Intel » (beaucoup de développeurs lui en veulent encore pour MMX/SSE). Il s'agit d'une architecture RISC (jeu d'instruction réduit) simple, fonctionnel, et efficace pour faire de la 3D. Pas la peine

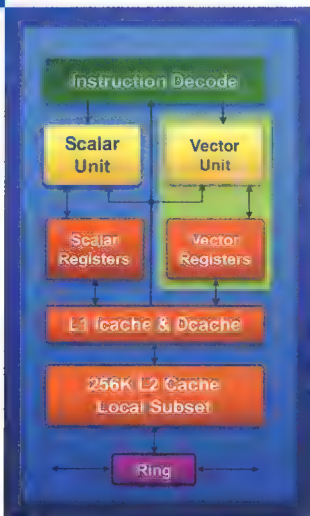



Pour prouver l'intérêt du concept d'un rendu entièrement logiciel, Intel nous donne ce graphique. On y voit que selon les jeux, le temps passé à chacune des étapes diffère et qu'unifier le tout permet d'avoir, en théorie, des performances plus homogènes dans tous les jeux.




Résultat dans les trois jeux présentés par Intel, les performances augmentent linéairement quand on augmente le nombre de cœurs. On est loin des cartes 3D classiques dont les performances fluctuent à tout bout de champ.




C'est à cela que ressemble un cœur de Larrabee. À gauche, vous avez le pipeline du « Pentium », et à droite, le pipeline vectoriel qui fait office de machine à faire de la 3D.

de vous faire un dessin, d'autant que vous avez déjà un schéma sur cette page. Sur le papier, il y a de la puissance de calcul à revendre.

**Mais c'est un GPU ?**

Bonne question ! Après tout, on vous a décrit une sorte de gros processeur bizarre capable de faire des tas de calculs, mais rien qui ressemble à un GPU. Parce qu'en fidèles lecteurs de cette rubrique, vous vous rappelez d'un article publié aux alentours de 1996 qui expliquait pourquoi l'on avait besoin d'autre chose que d'un processeur pour faire de la 3D. Le Voodoo de 3DFX est un bon exemple, il y avait deux puces qui apportaient chacune une nouvelle fonctionnalité : la rastérisation et le plaquage de textures. Une des tâches fondamentales de la carte 3D est de transformer la « scène » en trois dimensions, un gros tas de triangles, en quelque chose de plat que l'on puisse afficher sur un écran. Cette étape s'appelle rastérisation. Globalement, depuis le milieu des années 90, rien n'a changé, le concept de base reste toujours le même. La seule chose qui ait été ajoutée aux GPU est un aspect programmable, ce que l'on appelle les shaders. En gros, des unités de calcul qui viennent s'intercaler entre les différentes opérations « fixes ».

**L'immobilisme...**

C'est le mal. C'est ce que pensent en tout cas John Carmack, Tim Sweeney, et un paquet d'autres développeurs qui aimeraient que les unités fixes disparaissent des GPU. Pour des raisons techniques : parce que cela leur permettra de faire leur propre moteur de rendu et de ne plus être limités par les étapes fixes comme la rastérisation. Libre à eux de faire un rendu à base de sphères au lieu de triangles si ça leur chante. C'est technique, certes, mais c'est aussi un choix artistique. Puisqu'en pouvant programmer la puce comme ils le souhaitent, ils peuvent créer des rendus différents et uniques. Voir jouer avec des choses, comme le raytracing, qui n'étaient pas possibles jusqu'ici (la 3D haut de gamme que l'on a dans des films d'animation de Pixar).

Quand tout est programmable, il n'y a plus de limites, et c'est ça l'idée directrice de Larrabee. En créant un processeur capable de faire tourner des moteurs 3D qui n'existent pas encore, Intel fait un gros pari qui suppose que les développeurs prendront le temps de venir faire des jeux pour leurs cartes. Ou, quand on a un compte en banque bien rempli, on peut aussi financer le développement de jeux Larrabee « natifs ». D'après ce que l'on sait, il y a déjà une poignée de très gros titres qui sont sur les rangs et, en gros, tous les développeurs les plus reconnus sur PC ou console. Ca va faire jaser.

**Et mon Crysis ?**

Quid des vieux jeux ? Pour eux, le pari d'Intel est de dire que si la puissance de calcul brute de la carte est suffisante, elle pourra faire tourner un « programme » (voir notre rubrique « C'est quoi » du mois) DirectX. Comprendre un programme qui émule toutes les étapes à l'intérieur de DirectX 10. Microsoft annonce la version 11 ou 12 ? Pas de souci, il suffit de créer un nouveau programme Larrabee pour chaque version de DirectX. Ou d'OpenGL, l'idée est toujours la même : ramener ce qui était traité par des unités matérielles fixes à un traitement logiciel sur des processeurs plus simples. L'avantage ? Comme vous pouvez le voir sur le schéma 1 et 2, on élimine les limitations actuelles des cartes 3D dont les performances n'augmentent pas toujours quand on monte leur fréquence ou leur nombre d'unités de calcul. Avec Larrabee, on augmente le nombre de cœurs et les performances augmentent linéairement. Sans oublier que les développeurs pourront « amplifier » leurs jeux actuels en créant d'autres petits programmes Larrabee qui tourneront sur la carte (à côté du « programme » DirectX), pour générer, par exemple, du contenu procédural (de l'eau ou de la végétation réaliste, etc.). Autant le dire, le pari est osé et c'est aussi ce que Larrabee fera hors du monde du jeu qui pourra convaincre. Car s'il suffit de recompiler une application classique (vidéo, musique, photo) pour qu'elle soit accélérée par Larrabee, on est en droit de penser que ça n'est pas que l'industrie du jeu, mais l'industrie du PC tout entière qui risque d'être secouée. Si ça marche, bien entendu. On vit dans une époque de matos formidable...



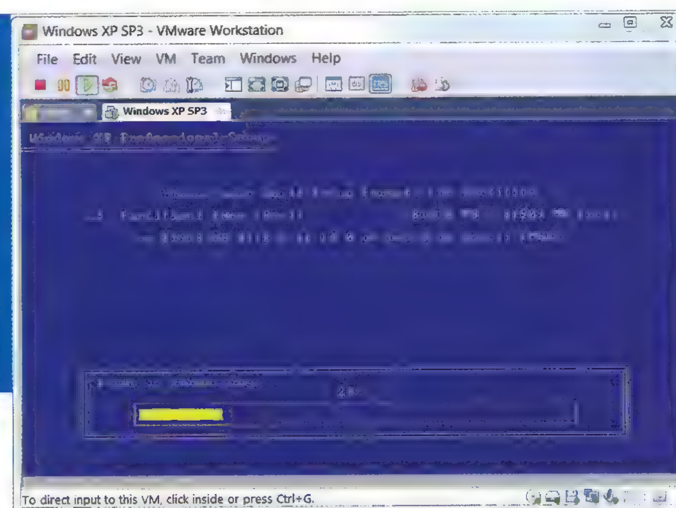
Même les applications graphiques « compliquées » comme RTHDRIBL marchent de nos jours sans problème, une fois virtualisées.

# C'est quoi LA VIRTUALISATION ?

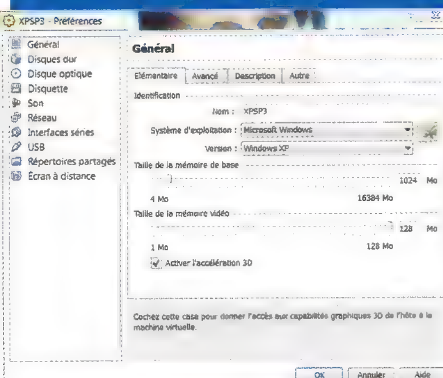
## Démultiplication

**Certains concepts du monde de l'informatique sont simples en apparence et complexes dans leur implémentation. Comme, par exemple, la virtualisation qui part d'une idée très simple : découper notre PC en morceau pour faire tourner plusieurs systèmes en même temps. Problème, cela ne se fait pas à coups de scie sauteuse.**

C_Wiz




L'installation d'un système d'exploitation se fait très simplement : insérez le CD et laissez faire...




VirtualBox permet de transférer les appels OpenGL du système d'exploitation invité vers votre vraie carte graphique.

Généralement quand on parle de virtualisation, on pense à la technique qui permet de faire tourner plusieurs systèmes d'exploitation en parallèle sur une même machine. Il faut dire que la chose est pratique, des outils comme VMware ou le (gratuit) VirtualBox vous permettent, en restant sous Windows, d'installer un autre système d'exploitation. Envie de rejouer à un jeu qui ne marchait que sous Windows 95 ou sous DOS ? Le plus dur sera de retrouver vos disquettes d'installation de DOS, pour le reste la virtualisation est transparente : vous avez un PC dans un PC.

### Logicielle, matérielle

Naguère, la virtualisation était une forme cachée d'émulation. Après tout, le concept est assez identique aux milliards d'émulateurs de consoles ou de bornes d'arcade qui existent sur PC et qui émulent un matériel différent. Quand le matériel est identique (un PC dans un PC), il peut paraître bête de faire de l'émulation, il serait quand même mieux d'envoyer tout au processeur et qu'il se débrouille. C'est ce que permettent depuis un ou deux ans les processeurs modernes à compter du Phenom, Core 2 et Core i7, qui proposent tous une gestion matérielle de la virtualisation. En clair, la machine virtuelle devient aussi rapide qu'une machine réelle. Mieux, on arrive à « transférer » la charge d'une carte graphique à l'autre, VirtualBox vous autorisant à jouer à vos jeux OpenGL, tandis que VMware peut lancer les jeux DirectX 9 (ou inférieur).

### Matériel virtuel ?

La virtualisation permet donc aujourd'hui de conserver le patrimoine du jeu vidéo. Quel sera son rôle demain ?

On va également voir débarquer un nouveau concept : le matériel qui est lui-même une machine virtuelle. Votre carte graphique dispose aujourd'hui de son propre processeur et de sa propre mémoire, mais elle reste totalement dépendante de votre processeur et de son système d'exploitation pour fonctionner. Imaginez maintenant ce qui se passerait si cette carte disposait de processeurs capables de faire tourner son propre (vrai) système d'exploitation en parallèle à celui du processeur ? Et que l'on puisse choisir d'envoyer, selon ses envies ou ses besoins son programme vers le système d'exploitation de son processeur central ou vers le système de la « carte graphique » ? Une sorte de carte 3D qui serait un mini-PC, ou plus exactement un assemblage de multiples processeurs de PC. Intriguant, non ? Cela tombe assez bien, vu que c'est un peu à ça que va ressembler le concept qu'Intel a choisi pour son futur Larrabee.



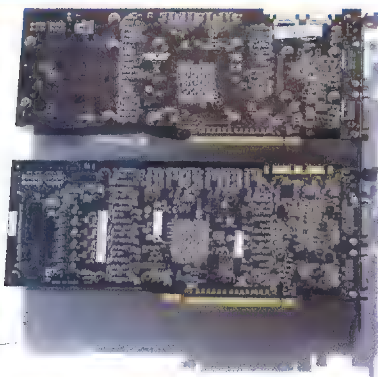
# ATI Radeon HD 4890 & Nvidia GeForce GTX 275

## GUERRE DE PLANS B

Une bonne dizaine de mois après l'arrivée des Radeon HD 4870, AMD nous propose une nouvelle carte haut de gamme pour ceux qui ne veulent pas mettre plus de 250 euros dans de la 3D. Et, miracle de coïncidence, voilà que Nvidia fait pareil avec une GTX 275 surprenante...

C. Wiz



Quand on compare l'arrière d'une GeForce GTX 275 (en haut) à celui d'une GTX 285 (en bas), les choses parraissent bien plus simples pour la version lite qui coûte cependant cher à produire à Nvidia...

Même si, à Joystick, on est assez ouvert, il y a tout de même des sujets tabous. La religion, les gens qui affirment aimer le goût de la salade, et le fait que les cartes bi-GPU ne se vendent pas. Brisons l'un d'entre eux aujourd'hui. Que ce soit les GeForce GTX 295 ou les Radeon HD 4870 X2, le constat est le même chez les distributeurs et les revendeurs : ces cartes ont du mal à trouver preneur et restent en stock de longs mois. Il y a de nombreuses raisons (les pilotes pas toujours au point, le bruit, la consommation démesurée, Knut, ou plus simplement le bon sens) derrière tout ça. Difficile de jeter la pierre aux non-acheteurs.

### Ce que veulent les joueurs

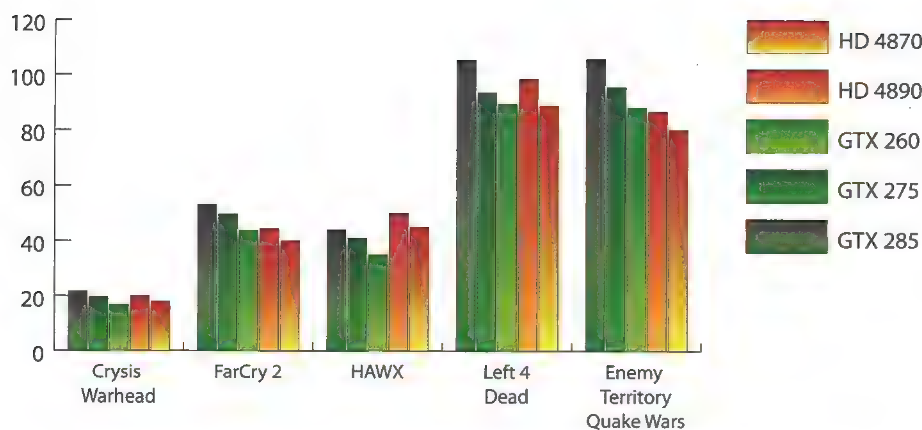
Ce qui se vend, ce sont les cartes sous la barre des 250 euros, et le seul reproche que l'on peut leur faire, c'est qu'elles datent un peu (près d'un an, ce qui est une éternité dans ce domaine). Un problème que l'on retrouve aussi bien chez Nvidia que chez ATI. Alors, pour combler ce segment, il ne leur restait qu'une solution.

### Plan B

Il y a toujours une solution de repli et, autant être honnêtes avec vous, il n'y a pas d'autre moyen de nommer la Radeon HD 4890. À la base, il s'agit du même processeur que l'on trouve dans la Radeon HD 4870, le RV770. Le procédé de fabrication n'a pas bougé, pas de nouvelles fonctionnalités, pas vraiment de bugs corrigés, sur le papier le RV790 qui équipe la dernière née d'ATI est quasiment identique. Il y a tout de même eu quelques modifications dans ses entrailles mais c'est un peu comme si, pour redécorer votre salon, vous décidiez d'inverser la place de votre canapé et de votre téléviseur, histoire de ne plus avoir le soleil dans les yeux, le soir. Sur le papier, le RV790 est censé moins chauffer, moins consommer et monter plus haut en fréquences.
Et quand vous regardez la 4890, autant dire que visuellement, on reste proche de sa petite sœur. Problème ? Les caractéristiques de la carte sont, elles aussi, très proches. On passe de 750 à 850 MHz pour la fréquence du GPU, tandis que la mémoire passe de 900 à 975 MHz. Pas de quoi donner du goût à une laitue...

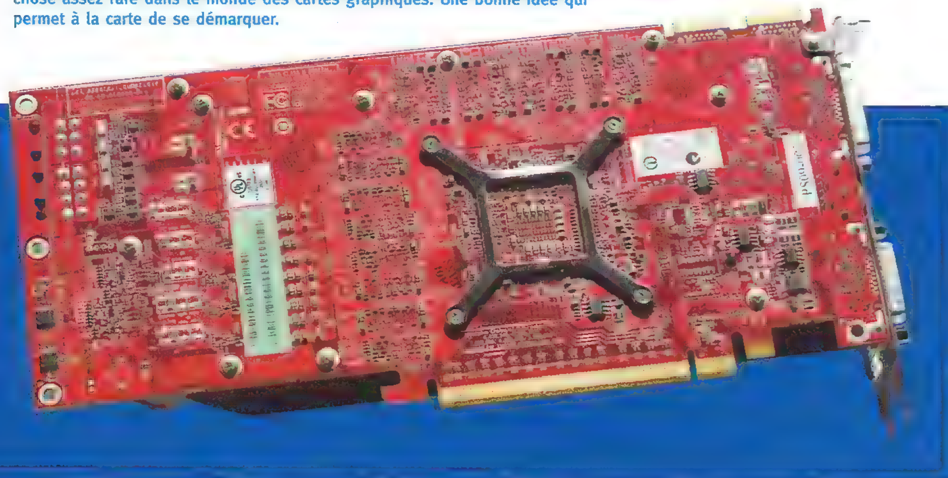
### Nvidia voit rouge

Si la Radeon HD 4890 a du mal à nous impressionner sur le papier, elle a tout de même un énorme mérite : fâcher comme rarement son concurrent, Nvidia, qui n'était déjà pas très content du fait qu'AMD ait fait chuter ainsi le prix des cartes 3D. Le constructeur vert (de rage) a déjà dû sacrifier le prix de sa GeForce GTX 260, vendue entre 180 et 200 euros, soit le prix de la Radeon HD 4870. Normal, elles ont, peu ou prou, les mêmes performances.
Sauf qu'au-dessus de la GTX 260, Nvidia n'a qu'une carte à vendre, sa GeForce GTX 285, une carte très performante certes, mais très chère, vendue il y a peu dans les 360 euros. Du coup, Nvidia est passé, lui aussi, au plan B.




**Performances dans les jeux en 1920 par 1200 avec anti-aliasing 4x**

La Radeon HD 4890 d'Asus est livrée avec un utilitaire qui permet de changer la tension du GPU, chose assez rare dans le monde des cartes graphiques. Une bonne idée qui permet à la carte de se démarquer.



Surtout que nous avons eu droit des deux côtés à de nouveaux pilotes miracles. Bon, pour être honnête, on n'a pas vraiment vu de différences du côté de ceux d'AMD. En revanche, il y a quelques bonnes nouvelles pour ceux qui possèdent de grands écrans chez Nvidia. Car, nous vous l'avions déjà dit, les pilotes du constructeur vert tendaient à être moins efficaces dans certaines situations où la mémoire de la carte graphique était remplie. C'est un vieux problème qui date des 8800 GTS 320 Mo et qui n'avait jamais vraiment été corrigé depuis. Lorsque la mémoire approche de la saturation, les performances chutent. Résultat, dans de nombreux jeux sur un écran 30 pouces, les cartes de Nvidia souffraient quand on rajoutait de l'anti-aliasing. Et parfois même sur un écran 24 pouces (avec une résolution de 1920 par 1200 pixels). Étant donné que l'on trouve de tels écrans pour 250 euros, impossible de dire qu'il s'agissait de problèmes de riches. Le bug est donc corrigé et l'on a vu une petite remontée des performances.



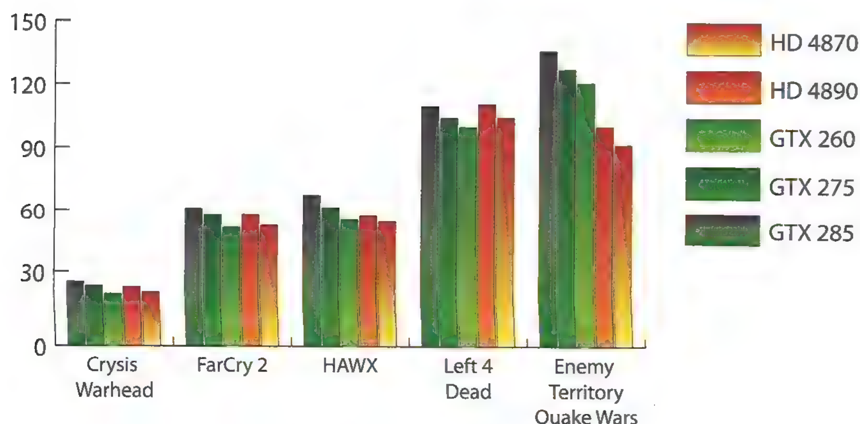
Asus propose sur sa GTX 275 une petite nouveauté, des fusibles pour réduire la casse en cas de suralimentation. Marketing ou utile, on hésite encore...

**GeForce GTX 284?**

L'idée de la GeForce GTX 275 est assez simple : on prend le GPU de la GTX 285, on baisse très légèrement ses fréquences et l'on réduit la bande passante mémoire de 512 à 448 bits. Une sorte de version allégée de la 285 qui, sur le papier, doit assez nettement enterrer la GTX 260 sur place. Car entre les deux cartes, les différences sont assez massives. 240 unités de calcul contre 212, 1.4 GHz contre 1.2 pour le GPU et 1.13 contre 1 GHz pour la mémoire. La bataille GTX 275 contre Radeon HD 4890 devrait donc être légèrement à l'avantage de Nvidia.

**Sortez les mouchoirs**

Quid des deux duels, alors ? Première chose, le match Radeon HD 4870 contre GeForce GTX 260. Jusqu'ici, il était nettement à l'avantage des cartes d'AMD. Aujourd'hui c'est plus serré, la GTX 260 arrivant parfois à faire légèrement mieux sans anti-aliasing, mais se faisant devancer avec. Pour ce qui est du match entre la 4890 et la GTX 275, c'est un peu la même chose. La GTX 275 arrive parfois à prendre les devants sans anti-aliasing, mais reste sur la réserve une fois qu'il est activé. Du coup, les cartes sont assez proches et cela se joue, jeu par jeu, à qui sait le mieux optimiser ses pilotes. La véritable question, dans tout cela, est de savoir s'il est nécessaire d'investir dans une 4890 ou une GeForce GTX 275 ? Avec leurs petites sœurs sous la barre des 200 euros, les nouvelles venues affichent un tarif plus élevé. Il faut compter entre 220 et 240 euros pour une Radeon HD 4890 et entre 240 et 260 euros pour une GTX 275. À prix égal, on aurait eu droit à un match nul. En l'état, c'est AMD qui gagne sur toute la ligne avec des tarifs plus agressifs.




**Performances dans les jeux en 1920 par 1200 sans anti-aliasing**

# top HARD

Un peu de mouvement du côté des cartes graphiques, de quoi nous faire patienter un peu. Les deux nouvelles venues chez ATI et Nvidia ne sont pas des cartes révolutionnaires, mais pour ceux qui visent un écran 24 pouces, elles sont idéales. Vu que l'on trouve ce type d'écran pour 250 euros, faut-il se priver ?

## Le moniteur

Un moniteur 24 pouces en dalle TN rapide (2 millisecondes) taillé pour les joueurs coûtait entre 350 et 400 euros, il y a encore quelques semaines. Aujourd'hui on trouve le VW246H d'Asus à... 240 euros. C'est honteusement bas et il y a deux choses à savoir. La première, c'est qu'il s'agit d'un moniteur 16/9e d'une résolution de 1920 par 1080 pixels. Soit pile celle des films Blu-Ray. La seconde est qu'il existe aussi en 16/10e pour tous ceux qui trouvent le format trop large. Et en 26 pouces... pour 300 euros.

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 935BW (5 ms, 16/10e), environ 160 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1916w (5 ms, 16/10e), environ 160 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD Samsung T200 (5 ms, 16/10e), environ 190 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic VA2026w (5 ms, 16/10e), environ 190 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic VX2262wm (5 ms 16/10e), environ 220 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2253BW (5 ms, 16/10e), environ 230 euros TTC.

## Le processeur

Les changements sont dispersés du côté des processeurs. Le Phenom II X4 920 par exemple a perdu entre 10 et 20 euros par rapport au mois dernier, en grande partie à cause du fait que le X3 720, identique, peut se transformer en X4 920 grâce à une manipulation de BIOS. C'est de la bidouille, mais cela permet d'économiser 40 euros. Pour les autres, le Core 2 E8500 reste la valeur sûre du rapport qualité prix, même si le Core i7 920 baisse enfin !

Config 1 : AMD Phenom II X3 720 Black Edition (2,8 GHz/Socket AM3), 140 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E7500 (2,93 GHz/FSB 1066/Socket 775), 135 euros environ.
Config 2 : AMD Phenom II X4 920 (2,8 GHz/Socket AM2+) 180 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 180 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Phenom II X4 940 Black Edition (3,0 GHz/Socket AM2+) 220 euros TTC environ, ou Intel Core i7 920 (2,66 GHz/Socket 1366), 270 euros TTC environ.

## Le disque dur

On reste à l'affût de bons modèles de SSD que l'on pourrait vous conseiller, mais très franchement, c'est encore un peu difficile. Il y a encore un certain nombre de problèmes à résoudre au niveau de la fragmentation du système de fichiers : on peut se retrouver avec des performances qui baissent au fur et à mesure qu'on l'utilise. C'est le cas des contrôleurs Samsung et Intel qui équipent tous les bons disques du marché pour le moment. En attendant un miracle cet été, on vous conseille d'économiser...

Config 1 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 50 euros TTC.
Config 2 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 60 euros TTC.
Config 3 : 1 To (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 90 euros TTC.

## Le refroidissement

Rappelons que tous les processeurs que vous trouverez en vente en France (et probablement même en Belgique) sont vendus dans une jolie boîte dans laquelle on trouve un radiateur pour refroidir le CPU que vous venez d'acheter. Rien de grandiose, rien qui ne permette de faire des overclockings extrêmes (ou même basiques). Rien de bien terrible, sauf du côté du bruit. C'est pour cela qu'on vous conseille des modèles un peu plus cossus. Rien ne vous oblige à les acheter en même temps que votre machine, vous pourrez toujours le faire après coup...

Processeurs : Thermalright Ultra-120 Extreme (Socket 775/1366/AM2+), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noctua NF-S12 (120mm), environ 18 euros TTC ou Noctua NH-U12P (Socket 775/AM2+), environ 60 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF1000 (tous modèles ATI/Nvidia), environ 40 euros TTC ou Thermalright HR-03 Plus (fanless), environ 45 euros TTC.

## La carte vidéo

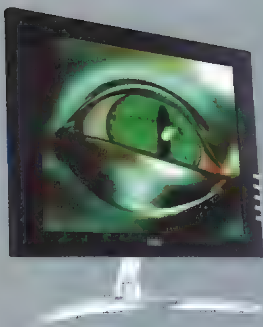
Avec l'arrivée des Radeon HD 4890 et des GeForce GTX 275, nos configurations sont un peu chamboulées. Déjà les prix des Radeon HD 4870 et des GeForce GTX 260 se sont resserrés à 200 euros. Pour 20 à 30 euros de plus, on a droit aux deux nouvelles cartes pour lesquelles vous trouverez tous les détails en reculant de quelques pages. Tout ça est compétitif, en attendant Windows 7 et DirectX 11...

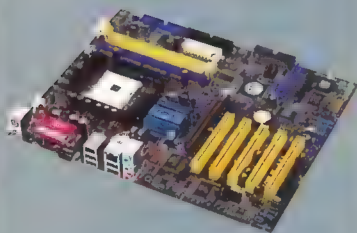
Config 1 : ATI Radeon HD 4850 512 Mo (PCI Express), environ 130 euros TTC, Nvidia GeForce 8800/9800 GT 512 Mo (PCI Express), environ 110 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 4870 1 Go (PCI Express), environ 200 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 260 896 Mo (PCI Express), environ 200 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 4890 1 Go (PCI Express), environ 220 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 275 896 Mo (PCI Express), environ 230 euros TTC.

## L'alimentation

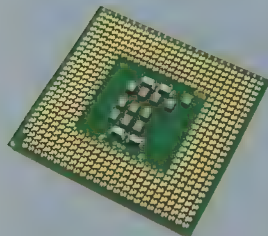
Pas besoin de dépenser des fortunes dans des blocs d'alimentation de 1000 watts. Non seulement ça ne sert à rien, mais en règle générale ces blocs sont plus bruyants. Toutes les configs du Top tournent avec un bloc de 400 watts. Ceux qui veulent mettre leur Core i7 à l'abri d'une future mise à jour iront jusqu'à 500 watts pour se donner bonne conscience. On ne leur en voudra pas. Mieux vaut ça qu'acheter un bloc à 30 euros.

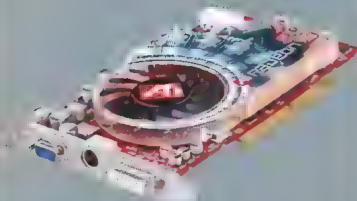
Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W) ou BeQuiet Straight Power (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.

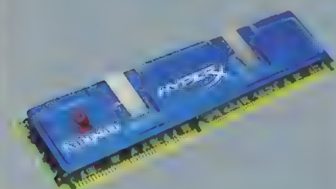














## La carte mère

Petit coup de frais dans les cartes mère Intel où l'on distingue enfin les cartes mère P45. Leur rapport qualité prix est devenu tel qu'il ne sert plus à rien d'aller chercher dans les fins de stock de cartes P35. Pour ce qui est des cartes mère Core i7, là aussi on trouve de bonnes nouvelles avec des cartes qui sont autour des 200 euros chez un tas de constructeurs. Le Core i7 en devient presque abordable...

Config 1 : Gigabyte MA78GM S2H (AMD 780G / Socket AM2+), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-P35-DS3 (Intel P965/Socket 775), environ 85 euros.
Config 2 : MSI K9A2 Platinum (AMD 790 FX / Socket AM2+), environ 130 euros TTC ou Asus P5Q3 (Intel P45 / Socket 775), environ 130 euros.
Config 3 : Asus M4A79 Deluxe (AMD 790 FX / Socket AM2+), environ 160 euros TTC ou Asus P6T (Intel X58 / Socket 1366), environ 220 euros.




## Le boîtier

Les boîtiers livrés avec un bloc d'alimentation sont souvent de fausses bonnes affaires. Parce que, généralement, l'alimentation qui est livrée avec est un bloc bas de gamme. Même Antec que l'on adore y succombe et, si les choses se sont améliorées depuis les premiers boîtiers Sonata dont les alimentations cramaient aussi facilement qu'une merguez sur un barbecue, on préfère vous conseiller de choisir séparément.

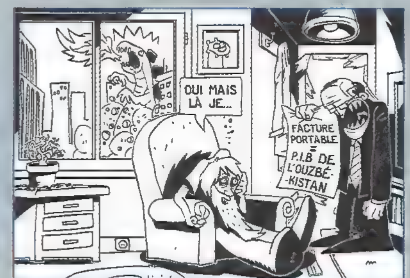
Config 1 : Cooler Master Mystique RC-632S (ATX, livré sans alimentation, 4 baies disque dur), environ 80 euros TTC.
Config 2 : Antec Nine Hundred II (ATX, livré sans alimentation, 9 baies disques dur) environ 100 euros TTC.
Config 3 : Antec P182 (ATX, livré sans alimentation, 6 baies disque dur), environ 130 euros TTC.




## La Ram

Pas de changement pour la mémoire DDR2 que l'on trouvera bientôt en cadeau dans les paquets de céréales. Certains bradent les kits de 4 Go à 34 euros et 50 centimes, un prix honteusement bas. Si vous n'avez toujours pas profité de l'occasion pour mettre à jour la mémoire de votre machine, il va être temps de le faire avant que la production passe complètement sur la DDR3 et que la DDR2 voie ses prix remonter en flèche. Et n'oubliez pas que le triple canal n'est pas obligatoire pour la configuration Intel n°3.

Toutes configs AMD et config Intel 1 : 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz, CAS 5), environ 45 euros TTC.
Config Intel 2 : 2 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (2 x 1 Go, 1333 MHz, CAS 9), environ 50 euros TTC.
Config Intel 3 : 3 Go de DDR3-SDRAM PC8500 (3 x 1 Go, 1066 MHz, CAS 7), environ 60 euros TTC.







## Le lecteur/graveur de DVD

Suite à l'aveu horrible de Plextor qui nous indiquait le mois dernier que 60 % des graveurs de DVD qu'il vendait utilisaient encore une interface IDE, nous avons contacté quelques revendeurs français pour en savoir plus. Bonne nouvelle, chez nous le Serial ATA domine, imposé sur toutes les machines neuves, et les graveurs IDE se vendent en quantité largement plus faible, à ceux qui croient qu'ils n'ont pas de Serial ATA dans leur machine. Ouf, l'honneur est sauf...

Configs 1 et 2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Sony Nec Optiarc AD-7170S (Serial ATA), environ 25 euros TTC.
Confia 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Pioneer BDC-S02 BK (Serial ATA), environ 110 euros TTC.



# Lexique

Ensemble de mots que personne ne saisit et dont le sens devient clair grâce à un assemblage de termes qui sont, eux, complètement limpides. Vous comprenez?

**ADD-ON :** Extension apportant du nouveau contenu pour un titre.

**BOT :** Abréviation de « robot » qui indique les personnages au quotient intellectuel à deux chiffres dirigés par l'ordinateur. Voir aussi PNJ.

**CASUAL GAMER :** Joueur occasionnel qui s'éclate sur des jeux de temps à autre. Terme trop souvent utilisé de manière « insultante » pour indiquer un joueur nul.

**DEATHMATCH :** Mode multijoueur chacun pour sa tronche dans lequel il faut abattre tous ces adversaires.

**DLC :** Downloadable Content ou contenu téléchargeable. Un DLC est généralement une mini-extension, souvent payante, pour un jeu téléchargeable directement sur Internet.

**DPS :** Dégâts Par Seconde. Terme souvent utilisé dans les jeux de rôle online. Plus votre DPS est élevé, plus les femmes seront à vos pieds et crieront votre nom.

**DPI :** Dot per Inch ou Point par Pouce. Le DPI est une unité de mesure utilisée pour mesurer la précision et la vitesse d'une souris laser. D'ailleurs, si vous prenez toujours des headshots, ça n'est pas que vous êtes nul. C'est juste que votre DPI est trop faible. Enfin, moi, c'est ce que je dis.

**ESPORT :** Electronic Sport. Désigne le côté compétition professionnelle de jeux vidéo.

**FPS :** First Person Shooter. Terme désignant les jeux de tir en vue à la première personne comme Quake ou Half-life.

**FRAG :** Un frag est un meurtre. Quand un joueur de Quake tue un adversaire, il le « frag ». Le frag étant uniquement un terme employé en FPS, il n'est pas interdit par la loi, contrairement au meurtre.

**GAMEPLAY :** Terme signifiant la prise en main et la jouabilité d'un titre.

**GEEK/GEEKETTE :** Personne introvertie qui reste scotchée devant un ordinateur et qui est fan de gadgets inutiles. Pour votre entourage, choisissez plutôt : personne accro aux nouvelles technologies, ça sonne mieux.

**GRIND :** Terme particulièrement utilisé dans les jeux de rôle en ligne qui désigne l'action de tuer des monstres à la chaîne ou à faire quête sur quête, dans le but de gagner de l'expérience le plus vite possible.

**GROS BILL OU GROSBILL :** Joueur de RPG qui cherche à rendre son personnage puissant au détriment de l'aspect roleplay du jeu. « Ce qui compte dans la vie, c'est d'avoir une grosse épée ».

**HACK AND SLASH :** Genre de jeu dans lequel on incarne un personnage avec peu de matière grise et beaucoup de muscles prêt à taper sur des monstres durant des heures : Diablo, Titan Quest, Hellgate...

**HARDCORE GAMER :** Joueur touche-à-tout ou monomaniaque qui dilapide l'essentiel de son temps à jouer ou à s'informer sur ce qui sort. Il est souvent jeune, étudiant ou chômeur, et souffre de mal de dos.

**HEADSHOT OU HS :** Tir en pleine tête.

**I.A. :** Intelligence Artificielle. Qualité d'adaptation et degré d'intelligence des Bots et PNJ.

**ITEM SHOP :** En bon français Boutique d'Objets. Dans un MMO, un Item Shop permet d'acheter du matériel pour son personnage en payant de vrais euros. C'est grâce à ces boutiques que les F2P peuvent rester gratuits.

**JCJ :** Joueurs contre Joueurs. Voir PvP.

**JDR :** Jeu de rôle comme The Witcher, Oblivion, Neverwinter Night.

**LEVEL DESIGNER :** Personne qui crée et agence les environnements pour qu'ils collent parfaitement au gameplay et qu'ils soient le plus plaisant possible.

**LOCALISATION :** Adaptation d'un jeu à un marché étranger. Localiser un jeu revient en gros à traduire ses textes et à doubler les voix des personnages.

**MOD :** Programme qui modifie l'aspect et/ou le gameplay d'un jeu dont il reprend le moteur. Par exemple, Counter-Strike est un mod pour Half-Life qui change toutes les règles du soft original.

**Noob, NOOB :** Si vous ne savez pas ce que signifie noob, vous en êtes un. Allez voir la définition sur Newbie.

**NEWBIE :** Abréviation de New Beginner. Désigne un joueur débutant. Souvent utilisé de manière péjorative. Sale noob, va !

**PATHFINDING :** Capacité d'un PNJ à se diriger efficacement d'un point A à un point B en évitant de se manger un mur ou de se noyer dans la rivière.

**PING :** Mesure le temps de réponse entre le client et le serveur pour les jeux online. Plus le Ping est élevé, plus vous aurez de lag. Tant que personne ne vous traite de HPB (High Ping Bastard), tout va bien.

**PNJ :** Personnage non Joueur. Personnage incarné par l'ordinateur. La version anglaise NPC (No Playable Character) est également souvent utilisée.

**PVE :** Player versus Environment. Phase de jeu où les joueurs affrontent des créatures contrôlées par l'ordinateur.

**PVP :** Player versus Player. Phase de jeu dans lequel les joueurs s'affrontent. Voir également JcJ.

**RAM :** Random Access Memory ou mémoire vive. La Ram est une mémoire physique très rapide (on parle de barrettes de RAM comme on parle de processeurs), où sont stockées les données actuellement traitées par le PC. Pour un joueur, avoir une bonne quantité de RAM est essentielle.

**REROLL :** Personnage secondaire d'un joueur de MMO, à opposer à son « main », son personnage principal. Parfois il s'emploie comme un verbe. Dans ce cas, « Je reroll » signifie « je recommence un nouveau personnage (et je renonce à trouver une femme, la vie de couple c'est très surfait) ». Un mot lourd de sous-entendus.

**ROCKET JUMP :** Figure technique répandue dans les FPS, qui consiste à tirer une roquette à ses pieds pendant un saut pour propulser son personnage dans les airs.

**RPG :** Role Playing Game. Voir JdR.

**RTS :** Real Time Strategy. Voir STR.

**SDK :** Software Development Kit. Outils permettant aux développeurs de créer des applications.

**STAND ALONE :** Désigne une extension/add-on d'un jeu qui peut être installé et joué sans le titre d'origine.

**STRAFE :** Dans un FPS, un strafe est un déplacement latéral associé à une seule touche du clavier. « Strafer » libère des doigts pour plein d'autres actions, et évite de vous faire passer pour un handicapé moteur.

**STR :** Stratégie Temps Réel comme StarCraft, Age of Empires ou Command & Conquer.

**TROLL :** Dans le jargon, un troll est une provocation polémique argumentée ou non, souvent caractérisée par une fantastique mauvaise foi. Allez sur le forum officiel Xbox pour poster « le PC est la meilleure machine de jeu » et voilà, vous tenez un beau troll.

# BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

## PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

❑ Je m'abonne par prélèvement à Joystick au prix de **10,50 €** par trimestre (3 n°) au lieu de 20,85 €*

EP19

OU

## PAIEMENT ANNUEL 13 NUMÉROS / 1 AN

❑ Je m'abonne pour 1 an – 13 n° à Joystick au prix de **45,50 €** au lieu de 90,35 €*

E219

## ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

*Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :*

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ..........

Prénom*: ..........

Société : ..........

Adresse*: ..........

Code Postal*: ⎵⎵⎵⎵⎵ Ville*: ..........

Adresse email*: ..........

Tél fixe*: .......... Tél portable*: ..........

Date de Naissance* : ⎵⎵ ⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox 360

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

Yellow MEDIA

## MODE DE PAIEMENT

**Je règle ma commande par :**

❑ **Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Yellow Media**

❑ CB n° : ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵ ⎵⎵⎵⎵

Date de validité : ⎵⎵ ⎵⎵ cryptogramme ⎵⎵⎵
validité minimale 2 mois

Date et Signature obligatoires :

## PARTIE À REMPLIR POUR LE PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

### AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :

Nom : .......... Prénom : ..........

Adresse : ..........

Code postal : ⎵⎵⎵⎵⎵ Ville : ..........

Désignation du compte à débiter :

Code banque : ⎵⎵⎵⎵⎵ Code guichet : ⎵⎵⎵⎵⎵

N° de compte : ⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵ Clé R.I.B. : ⎵⎵

Etablissement teneur du compte à débiter :

Etablissement : ..........

Adresse : ..........

C.P. et Ville : ⎵⎵⎵⎵⎵ ..........

Date et Signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par Yellow Media.

Organisme créancier - Future France - Services abonnements - 18, 24 quai de la Marne 75 164 Paris Cedex 19 - N° national d'émetteur : 45 13 49

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,95€ (01/01/09). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/06/09. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Yellow Media.